„I know we all hate Bill Gates"
(Neil Tennant, 2000.07.02. Budapest)

AMIGA Világ

Ára: 600,-Ft

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN
compact, lehelletnyit deluxe-abb edition

20., má' megint duplaszám 2001. december

http://www.fyanica.hu
AMIGAonly - fuCk-Ya Club - Spacehawks
fYaNICA #7
2002.jan.5.–6.
Budapest, Csokonay művház
http://www.fyanica.hu

NAPI KETTŐ ÁMOKFUTÁSA:
- AREXX
- CED TRICK
- ARTM
- KUKKOLÁS (DOSTRACE&SNOOPDOS)
- LEMEZTÖREDEZETTSÉG
- A HAMUS LEVLISTÁRÓL



TURBOCALC SOROZAT
BARD'S TALE
LEVROV
CARDRESET
68K LINUX TELEPÍTÉS
ISHAR 3 TÉRKÉPEK
HÍREK

ÚJRA LESZ PARTY - REMÉLJÜK, A MEGJELENÉS UTÁN...



NIGHTLONG
GIGANTIKUS
PIRAMIDÁLIS
DÖBBENETES
ELKÉPESZTŐ
KÉPES
HATOLDALAS
LEÍRÁS


ULTIMA
7.
BRITANNIA

huhuhúúúúsz!

Igen, megkaptam a leveledet. Neked is! Hogyne. Én is. A KM-et is. Persze. Nem, nem! Igen. Á, dehogy. TE P, lehagytál egy nullát: azt írtad, hogy vársz még 5k-nyi szöveget. Biztos, hogy nem ötvenet akartál írni? Mert 5k-t írjon neked a ***! Ilyen kis vacaknak meg sem nyitom a szignuszt. 5k... Ennyit bevezetőnek, zárójeles megjegyzésnek, témától való elkalandozásnak szoktam irkálni.

Ja, gratulálok - Neked és a Magyar Amigás Közösségnek (a továbbiakban: MAK) is - a jubileumhoz. Hát igen. Húsz az már majdnem olyan kerek szám (nem az enyém), mint amilyeneket jubileumnak szokás nevezni, pl. 50 vagy 100. Legalábbis közelebb van a fentemlített számokhoz, mint bármely eddigi Amigás Magazin utolsó száma és hol vagyunk még az utolsótól. Mert ez csak az 'utolsó vonal'. Vmilyen oknál fogva itthon összesen csak két Amigás magazin érte meg a huszat: az AV és az SNúz. Itt van velem szemben az összes itthoni Amigás Magazin. A három legjobbat szépen stócokba raktam és mindenféle rangsorolás nélkül - csak időrend szerint - ez jött ki: Amiga Magazin, AMIGAonly, Amiga Világ. Talán valami véletlen lehet, hogy mindhárom magazin nevében benne foglaltatik az Amiga szó. Ezért nem számolom ide az 'áruló magazinokat' (CoV, 576körülbelül, Guru), meg azért sem, mert ezek sosem voltak igazi Amigás magazinok. Ezek ugyanis mind hamis-, álAmigás magazinok voltak. Az idők során ezek szépen le is kerültek a polcaimról és elajándékozgattam mindet. Csak így egymás közt bevallom neked őszintén, hogy amikor azon a bizonyos partin elkezdted gyűjteni az előfizetéseket egy új Amigás magazinra, megmosolyogtalak. Hiszen akkor pont két Amigás Magazin is volt a placcon: AMIGAonly, Amiga Rulez. Biztos voltam benne, hogy a MAK nem fog tudni eltartani 3 magazint. Hiszen ha volt akkoriban 2-300 aktív hazai Amigás. Passzív ennek többszöröse, mert mint az köztudott, Amiga nem vész el, csak tulajdonost vált. (Az én Amigáim, C=64-em bezzeg maradnak nálam, mint első tulajdonosuknál és soha nem is válok meg tőlük! Legfeljebb az anyagi helyzetem pozitív módosulása során szerzek egy négyezrest, mert azzal együtt olcsóbban jönnek a Zorro buszok.) Azóta bizony sok víz lefolyt a Donau medrén keresztül. Egyedül maradt az Amiga Világ. (Illetve dehogy egyedül. Itt vagyunk például mi, a MAK, akik ugyan nem vagyunk vmi segítőkészek (sőt), de legalább nem tiporjuk meg a magazint. Mert akár azt is megtehetnénk. Akár fújolhatnánk, abcugolhatnánk, közé is lövethetnénk, vagy megírhatnánk a véleményünket is. Mert véleményünk van. De az nem tartozik rád. Miért pont rád tartozna, hiszen Te csak informálsz minket, írsz, kiadsz, meg ilyesmik. De mi csak hallgatunk, mint az a bizonyos végtermék a fűben. Mert mit érdekel bennünket, hogy van-e itthon Amigás Magazin? Hát kinek hiányzik az ilyesmi. Ha az egyik megszűnik, úgyis jön vki mániákus, aki újat indít, amit mi majd lemásolunk és röhögünk a markunkban. Miért, hát hol röhögnénk? Mert az első hazai Amiga Magazin megjelenése óta csak sikerült szétvernünk, kigyilkolnunk, lealáznunk féltucatnyi magazint. Ezt csinálják utánunk azok a vacak hogyishíjjákosok, akik a leggagyibb mátyáskirályos kékbe kerülő vackukat is eltartják!) Viszont amellett, hogy néha egyedül is sikerült megtöltened a magazint, kiadtál két Amigás könyvet is. Akárhogy is számolom, ez a '90 óta megjelent kb. 10 Amigás könyv 20 százaléka. Szépségre, vastagságra, tartalomra jóval több. Na jó, a könyvekben az a lökött Bálint is írkált pár oldalt, csak tudnám minek - mert amit leírt, azt én már mindet tudom kívülről. A magazinok összességének viszont jóval nagyobb része a 22 db Amiga Világ (1-20, különszám, +fél szám - nem az én szám). Most - a 20. szám (még mindig nem az enyém) megjelenése alkalmából - írhatnék különféle lelkendezéseket. Hogy milyen jó, hogy a megmaradt keveseknek még mindig van Amigás Magazinja, meg hogy ez bizony rengeteg hasznos információ forrása, és hogy milyen jó is nekünk. De nem teszem. Viszont lassan készül a SNúzba egy pár soros (max 100k) egy cikkem a honi Amigás irodalomról, amelyben kifejteném a véleményemet a témáról, de tényleg csak röviden.

Te P, arról szeretnélek meginterjúvolni, hogy milyen érzés így egyedül, max. másod-harmad magaddal megtölteni időnként huszon-akárhány oldalt? Látod milyen jó, hogy már nem 64 oldalas a magazin! Mi a véleményed arról, hogy van kb. 150-200 hazai aktív Amigás, akiknek mindanyiójuknak van véleménye, és/vagy használnak olyan programokat, amikről még sehol sem jelent meg leírás, de mégsem írnak soha semmit semmiről? Holott van egy fórum, ahol ezt megtehetnék. Legalább megírnák a véleményüket, vagy azt, hogy mi hiányzik, miről szeretnének olvasni. Megvallom, én sajnálom, hogy a MESTER nem ír az AV-ról semmit. Mert legalább volt miről vitatkozni, egyetérteni a klubban. Most bemegyek, kérdezősködök: Na olvastátok a cikkemet az izéről? Igen. Na és? Hát... izé... Miért van az, hogy - az online magazinokat is ide számítva - csak max. féltucatnyi ember cselekszik valamit a MAK informálásának elősegítése érdekében? Valós-e az, hogy a cselekvőkön kívül senkit semmi nem érdekel? És ha mégis, akkor miért mégsem? Egyáltalán, miért jó neked, ha magazinokat, könyveket jelentetsz meg? Ez vmi exhibicionizmus? Íráskényszered van? Magunk közt szólva, már az is gyanús nekem, hogy a listára szinte csak Amigás témakörökben, ékezetek nélkül írsz és a flame-ekben sem hallatod szavad. Arról nem is ejtek szót, hogy állítólag még az IRC-ről sem bannoltál ki még senkit. Orvosnál voltál? Meddig folytatod még ezeket az Amigáshoz méltatlan magatartásokat?

Amúgy fogalmam sincs, miért írom mindezeket, hiszen a 2001 december 5-6. megtartott Amiganica Hungarica #7.-en (amelyen természetesen mindketten jelen voltunk a szokott helyen és időben) mintha megbeszéltük volna. (Főleg, mivel a party januárban lesz - P.) De lehet, hogy mégsem, mert annyira lekötöttek a megjelent Amigás Dudék és nem_Dudék, a műsorok, a szokásos hogyishíjják eliminálás, a jó kis demok megnézése, meg a sörkészlet zsugorítása, hogy momentán nem nagyon emlékszem. De arra igen, hogy jó volt személyesen találkozni, elbeszélgetni mindazon Amigásokkal, akiket évente max. kétszer láthatok. Innen üdvözlök mindenkit és kívánok boldog NúYírt, új warékat és valamivel több aktív tevékenykedést, mert ez utóbbi nélkül nemcsak az Amiga, de a Hazai Amigás Élet is elhalálozik...

N2

AmigaOS 4

Nézd már, alig ígérik egy évtizede, és máris lehet, hogy elkészül? A Haage&Partner az egyik legaktívabb amigás cég, az utolsó két OS (3.5 és 3.9) is az ő nevükhöz fűződik (a 4.0-ás készítésénél aktív szerepet játszanak majd a Hyperionos fiúk is, akik eddig a 3D-s játékok portolásával szereztek jó hírnevet maguknak). Lássuk, mi várható a 4.0-ás operációs rendszerben:

- (eleinte korlátozott) memóriavédelem
- új Warp3D (Matrox, Permedia3 és Radeon 1/2 támogatással is)
- általános PCI driver a különféle PCI boardokhoz
- USB támogatás
- Picasso96 natív PPC változat, mint hivatalos grafikus rendszer (milyen jó, hogy minden héten mást választanak...)
- Minden PPC-vel rendelkező Amigán fut
- 68k emuláció (JIT), a kisebb PPC kártyákon is 40/25-nél erősebb teljesítmény
- AmigaDE kompatibilis
- Java (előbb-utóbb)
- A régi Z2 és Z3 kártyák támogatása
- PPC datatype-ok
- PPC natív AHI

Az AOS 4 a nemsokára boltokba kerülő Pegasos és Shark PPC hardvereken is fut majd.

Megjelenés: 2002 február

Ár: kb. ugyanaz, mint a korábbi változatoké, azaz Magyarországon várhatóan 16000Ft körül lesz.

Mediator Multimedia CD

Megjelent a Mediator PCI kártyákhoz a multimedia cd, amely tartalmazza mindazt a jót, amiért az ember manapság PCI megoldást ragaszt az Amigájához.

Már írtunk róla, ezért most csak két érdekesség:

TV kártya driverek (FUSION 878A és 879A, valamint Bt848A és Bt849A chipsettel rendelkező tv kártyákhoz, illetve további, a tv prefs könyvtárban található kártyákhoz). A TV képét a szokásos módon pofozgathatod (szín, kontraszt, fényerő), a forrást is külön megadhatod (Tv, videojel vagy egyéb), lehet rádióként is használni őket, és kérheted azt is, hogy a képből amúgy kilógó részek is látszódjanak az ablakban.

A tv képét egyébként a workbench hátterébe is kérheted, vagyis mostantól akár a Vad Angyal fejére is klikkelhetsz, amikor elindítod a Doom South Parkos kiegészítőjét.

Grafikus kártya támogatás:

Voodoo Banshee 16MB

Voodoo3 2000 16MB SDRAM/SGRAM

Voodoo3 3000 16MB SGRAM/SDRAM

Voodoo4 4500 32MB

Voodoo5 5500 64MB

100MB-es hálózat?

Hooogyne, a Mediator segítségével bármikor.

3D?

Mit szólnál Warp3D driverekhez mondjuk a Voodoo kártyákhoz?

A CD tokjában egyébként két chipet is találsz, amelyeket aránylag egyszerűen ki lehet cserélni. A korai boardokon ugyanis ez a két chip megakadályozza a dma-t vagy valami más, roppant tudományosan hangzó jelenséget, ami pedig kell például ahhoz, hogy a tv kártya közvetlenül a grafikus kártyára pakolja az adatokat.



BEJELENTÉS

Mostantól - tekintettel arra, hogy december közepe van, és az augusztusban leadott filmek még mindig nem manifesztálódtak papírrá a nyomda nevű mágikus helyen - a következőképp készül az AV: mi készítjük a szokásos évi 8x28 oldalt. Azonban. De. Ha az előző szám lassabban készül el (mondjuk három számnyi idő alatt), akkor az utána jövő szám annyival vastagabb (és drágább) lesz. Például a 21-es számnak ugye illik legkésőbb februárban kijönnie. Ha februárban nem kapsz AV-t a postástól, akkor ez azt is jelenti (a szörnyű gyász mellett), hogy mondjuk a példánál maradva márciusban megint dupla számmal jövünk ki. Ha pedig teljesen elkurvulnak a nyomdászok (van rá esély), akkor mág az is lehet, hogy teszemazt kijövük a partyra egy kétszáz oldalas giga-AV-val... :)))

A fentiek nem azt jelentik, hogy ezentúl így lesz, hanem azt, hogy fütyülünk a nehezebb körülményekre (most őszintén: már így is kész csoda, hogy ezt a pár darab magot hajlandóak nyomdagépre vinni) és csakazértis lesz 2002-ben AV. Ámen.

Descent Freespace

Letölthető az internetről a Descent - freespace játszható demója. A program egy izmosabb 68-as kártyán is működik, ha van hozzá 3D-s gyorsítód (lásd Mediator). Virtuális memória, 24 mega szabad ram szükséglet, rengeteg küldetés, látványos robbanások, haramosan írunk róla többet is...

G-Rex hangkártya driverek

Nemcsak a Mediatoré a PCI világ... Most épp a következő egzotikus hangkártyákhoz jelent meg AHI driver:

ForteMedia FM801

ESS Solo-1

4.0-ás AHI kell hozzá.

VSS nyúz

(=némi reklám ingyé VF-nek a hangkártyájához)

Hi!

Letölthető a 4.7 driver:

http://ludens.elte.hu/~vf/les/vss47.lzx

(Egyelőre nincs link rá.) Várom a bugreportokat!

Sajnos még sokminden hiányzik belőle, és nem mindent tudtam letesztelni, de azért mindenképp cseréljétek le a régit, mert most egy csomó több hónapos bugot kijavítottam, melyek memóriavesztést, fagyást is okozhattak.

Újdonságok:

- Melodympeg.device emuláció. Már 4 protokollt ismer a driver: vss.library, vss.audio (AHI), mpega.library, melodympeg.device
- A kommunikációt üzemmódonként beállíthatóan lehet taszkból vagy szoftvermexakításból is vezérelni. A mexakítás gyorsabb, de ha esetleg összeveszne valamivel, marad a taszk opció [nem nagyon tesztelt].
- Működik a mixer notifikáció. Külső programok az emuláción keresztül tudják állítani a mixert, és a GUI követi a változásokat. Így már nem feltétlenül szükséges a driver GUI-nak a képernyőn lennie.
- Egyszerűbb a telepítése a Buddha/XSurf óraportra kötött kártyáknak, nem fagy le 5x a gép, és a forrásba sem kell belepiszkálni többet :) (Felismer néhány óraporttal rendelkező autoconfig kártyát, ha nem ismeri fel, akkor kézzel be lehet állítani a címet fagyás nélkül.) A kártya keresése biztonsági okokból többé már nem automatikus. (A nagyobb gépek nem bocsátják meg a nem létező címek használatát.) DETECT opcióval kell indítani a drivert, vagy indulás után a shellben beállítható a cím [nem tesztelt, valaki nezze meg!]
- Néhány kisebb simítás a GUI-ban
- Rengeteg bug fixálva (belső message kezelés, erőforrások megosztása több felhasználó esetén, hibás címzések, shell parancsok stb...)

Kompatibilitás, beállítás

Az mpega.library emuláció használatakor minden programban célszerű a legkisebb frekvenciát, mono módot beállítani, így kevesebb adatot fognak a programok feleslegesen másolgatni. A kártyának egyébként mindegy. Valamint az AHI-t is mindig le kell tiltani.

SongPlayer [mpega/AHI]

Mp3 lejátszáshoz ki kell kapcsolni az AHI-t. Nem működik a hangerő- és hangszínszabályozás, valamint a pause gomb sem. (A protokoll nem teszi lehetővé, illetve a progi nem hívja meg a megfelelő függvényeket, hanem 'izomból' csinálja.) Más formátum (mp2, cdda, stb.) lejátszásához be lehet kapcsolni az AHIt. AHIval mindennek működnie kell!

Mpega (command line) [mpega/AHI]

AHIt nem kell bekapcsolni, sőt egyáltalán nem kell hang: -s opció ajánlott. Hangerő nem műxik. Ugyanaz a probléma, mint fent - látszik, hogy ugyanaz a fazon írta a kettőt... Valamint irtó gyorsan számlál a frame counter :), lehet, hogy valami késleltetést be kéne tenni...

Prayer II [mpega]

Pause nem működik. A hangerőszabályzás a felső tartományban működik! (Ezt elég korrektül megcsinálták. Az alsó tartományban a SongPlayerhez hasonlóan saját hatáskörben intézi a szabályzást, 100% scale mellett, a felső tartományban viszont a scale-t növeli - ezt használja fel a driver. Ez a hibrid szabályzás elméletileg sokkal jobb minőségű.) Az emulált MPEGA_decode_frame() hamis adatot ad vissza a dekódolt sample-k mennyiségét illetően, ez sajnos be tudja zavarni a belső bufferelését. Ilyenkor leáll, de a pause gombra kétszer rálépve folytatja. (Bár az is lehet, hogy azért áll le, mert nem számít arra, hogy a decode_frame ilyen gyorsan végez..)

Mivel jelenleg ez az egyetlen program, amely használja az MPEGA_scale() függvényt, ennek paramétereihez illeszkedik a driver. Más programmal nem fog működni, célszerű letiltani az 'accept volume' boxot. Ja és szóljatok nekem, ha találtok ilyet, hogy megsupportáljam azt a progit is!

AmigaAmp [mpega/AHI]

Hangerő nem műxik, a pause véletlenül igen! A készítők marhaságának köszönhető, a pause megnyomásakor (teljesen értelmetlenül) az aktuális pozícióba seekel, és ez flushöli a driver szoftveres pufferét (tetszik érteni: ha nem az aktuális pozícióba szíkelne, akkor nem flössölné a szoftveres puffert. Vagy flössölné, de mondjuk a hardverest. Én meg mindjárt szlovákul kezdek írni, jó? - a törd.). Mp3-hoz az AHI-t le kell tiltani.

Amplifier [mpega/AHI]

Mpega módban az AHI-t le kell tiltani. Hangerő & pause nem műxik, valamint ha az eredeti mpega.library nem elérhető, a seekelés sem. (Lamerség, a stream access hookja elfelejti kitölteni a file hosszát az access struktúrában, nem tudom az eredeti lib egyáltalán miért megy.) Melody üzemmód használata ajánlott!

Amplifier & OctaMED [melodympeg]

Melody emulációval tökéletes, minden működik! Pause, volume, balance, minden, ami az eredeti melodyval is menne.

Sajnos a dokumentációk alapján NEM működne a driver. Számos helyen a visszafejtett eredeti melody driver és a programok által küldött IORequestek elemzése alapján találtam ki a működést... Ezért elképzelhető, hogy csak a fenti 2 program fog normálisan működni. Melyik programok használják még a melodympeg.device-t és a melodyaudio.device-t? (Ez utóbbit jelenleg még nem csináltam meg, de ha van rá igény, megcsinálom.)

DigiBooster & DeliTracker [AHI]

Az AHI lejátszás 100% működik, én nem tapasztaltam semmi problémát. Természetesen lassabb, mint a Paulás driverek, hiszen egy lassú, 8 bites porton kell szoftveresen áttömködni az adatokat, a Paula viszont 16 biten DMA-zik... (Azért lassabb gépen a 14 bit calibrated módoknal gyorsabb a VSS 16 bit.) Mp3-nál a kis adatmennyiség miatt nincs kimutatható lassulás, az AHI viszont már nagy frekvenciánál érezhetően fogja a gépet. A hangerőt egyelőre az AHI mixer rutinjai kezelik. Valószínűleg nem érdemes a kártya mixerét használni ilyen célra, mert sok program nagyon gyorsan állítgatja, nagyon fogná a gépet. Pl. modul lejátszók a hangerő parancsokat (általában $0c) is az AHI-val etetik meg, és ebből minden sorban lehet akár 64 is...

Lassabb gépen előfordulhatnak fagyások, de ez NEM az én hibám, az ahi.device bugos, minden driverrel ki lehet akasztani. Az egyik fajta fagyást az 5-ös verzióban már fixálták, de a másik továbbra is megvan. (Bővebben a readme_hun fájlban olvashattok róla.)

A driver egyébként MIXING & TIMING módban működik, bár a timing mód csak kényszermegoldás. Ui. a sima mixing mód lenne az ideális a kártya felépítéséhez, viszont ezt jelenleg egyetlen 'gyári' driver sem használja, sőt, mint megtudtam Martin Bloom-tól, bugos is, nem működik. Persze nem probléma, csak így 5x bonyolultabb és 3x lassabb lett a driver :) A digizés egyáltalán nem megy az AHI-ban (azonnal fagy!!), sőt sajnos a beépített sampler sem tökéletes. Még nem volt időm megcsinálni rendesen, egyelőre a lejátszáson dolgozom.

Valenta Ferenc
<vf@elte.hu>
http://ludens.elte.hu/~vf/

Pagestream 4.1

Az ember néha-néha egy rossz pillanatában anyázni kezdi még kedvenc gépét is. Miért kellett például a legutóbb tördelt könyvben az összes táblázatot bescannelnem és képként bevinnem a Pagestream alá, csak mert a legjobb amigás DTP program nem bír el a táblázatokkal? Miért nem tudok normálisan PDF-ben exportálni (a betűtípusok úgysem egyeznek majd meg)?

Aztán elég egy délután, amit a quarkkal (és főleg a világ legkreatívabb hibáit produkáló windows alatt) töltök és azonnal visszacsábulok... Főleg, mióta megjelent a legújabb PS változat.

Érdekes, az ImageFX és Pagestream programoknál valahogy mindig azokat a részeket fejlesztik, amikre a legnagyobb szükség van - itt kérem nem attól új az új verzió, hogy egy rajzfilmfigura ugrál be a képbe, ha új dokumentumhoz kezdek... Nézzük, mit kap, aki magáévá teszi az upgrade-et:

· Táblázatkezelő - igen, eddig arról volt szó, hogy külön megvásárolható modulban jelenik meg, a készítők azonban gondoltak egyet és beletették az alapcsomagba. Ez történelmi pillanat, ugyanis - kínos, de be kell látnunk - egészen eddig Amigán nem lehetett normális táblázatokat szúrni egy szövegbe. A Turbocalc természetesen nagyszerű alternatíva, de abban meg nem lehet diplomamunkát írni, nem igaz? A PS 4.1 táblázatkezelőjében végre egyszerre kijelölhetsz egy egész sort vagy oszlopot (a Wordworthnél csak egyenként lehetett a cellákat módosítani), kitörlöd, beszúrod, módosítod a tulajdonságait, két cellából csinálhatsz egyet (!), minden egyes cella keretét vagy hátterét külön megadhatod, a cellák kitöltése akár színátmenet is lehet, ráadásul a cellák tartalmán a PS összes szövegformázó funkcióját alkalmazhatod. És ez még messze nem minden! A táblázatokban nem csak szöveg vagy szám, de a szokásos matematikai és más funkciók (sum, average/avg, min, max, abs, sin, cos, tan, arcsin, arccos, arctan, log, int, exp) is működnek!

· Körlevél - ezt eddig is megtehetted egy meglehetősen bolonyult arexx scripttel, ám mostantól olyan egyszerű ez is, mint több pofon. A változókat oda pakolod, ahova akarod, sőt, egy oldalra akár többet is nyomtathatsz, úgy, hogy minden egyes példányra az adatbázis új eleme kerül (ezt használhatod etikett nyomtatásra, pl. amikor kipostázod az AmigaVilágot).

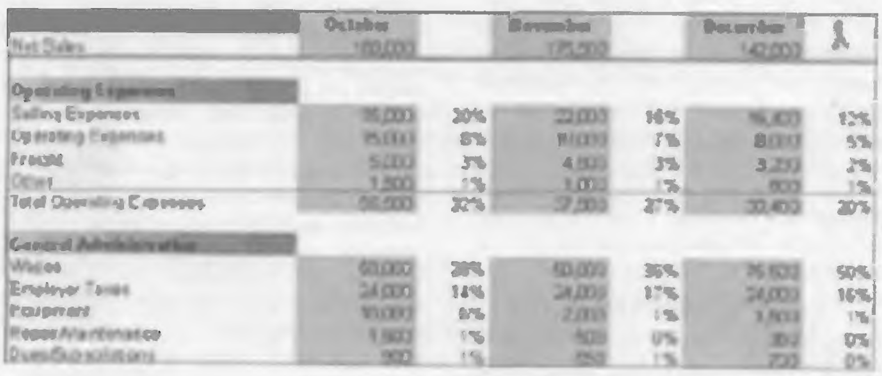
· PDF okosságok - a tömörítés és kódolási módszerek külön megadhatóak. Titkosítani is tudod a dokumentumot (mondjuk amikor emailben beküldöd a legújabb pornósite-ok listáját, de nem akarod, hogy a főnök lefoglalja a sávszélességet), és a Zlib tömörítéssel a lehető legkisebbre pakolhatod. Működik az ascii85 encode is, a lehető legkompatibilitásabbság érdekében (tudok én fogalmazni, csak akarni kell).

· Szövegkeretek - mostantól a két- vagy többhasábos szövegkeretek estén az egyes hasábok mérete szabadon állítható (eddig azonos szélességűek voltak).

Újabb főhajtást érdemelnek a készítők, ugyanis ez az igény alig néhány hete merült fel a levelezőlistán. Igen, a PageStream készítői odafigyelnek a T. fogyasztóra. A szövegkereten belül a szöveg és a keret távolsága minden oldalon külön megadható, és mostantól kiválaszthatsz neki egy keretet is (ha megvan a borders.extension).

· Tárgy transzformáció - új lehetőségek, mint a kitöltés elhalványulása a másolatok számával arányosan, vagy a tárgyak megkettőzése másik oldalra egyetlen funkcióban.

A program ára 300$, upgrade a 4.0-ról 50$ (már megrendeltük...)



Earth 2140 mission pack

Megjelent , pedig még csak fél éve ígérik.. hova jut ez az amigás piac? Legközelebb bejelentenek valamit, és tényleg határidőre meg minden? És adnak hozzá hat új egységet, nyolcvan új küldetést, hálózati játékot, új tereptípust? Megrendelhető!

MorphOS VS AmigaOS 0:0

Jól összevesztek, pedig még egyikük sem tett le semmi konkrétat az asztalra. Így megy ez kérem, azon veszekedni, hogy melyiküké a menőbb, miközben ***rt sem alkotnak... eh.

:: AMIGAonly - Crimson Jihad - SpaceHawks - Kangooroo - Singular
:: .presents:
:: Fyanica 2002 - the only true hungarian pc-free party
:: 7th edition. (burn up your christmas tree!)
Date: 5-6 January 2oo2
Place: Csokonay Cultural Center
:: ::: :::: :::::

http://www.fyanica.hu

AMIGAonly - fuCk-Ya Club - Spacehawks

fYaNiCA #7

2002.jan.5.-6.

Budapest, Csokonay mûvház

http://www.fyanica.hu

Budapest XV.
(1153) Eötvös u. 64-66.

COMPOS...
You can expect the following compos:
- 8bit graphics
.competition for hand drawn graphics
.max. resolution 640x512 (and ofcourse 256 colors)
- 24bit graphics
.here you can enter your truecolor / raytraced pictures
.max. resolution 640x512 (24bit)
- 4channel music
.compo for 4channel music
.max size is 880kb
.playtime is 4 minutes
.accepted formats : everything what DeliTrackerII can play :)
.or you can deliver us a player / tracker if you use some exotic format
- multichannel / mp3 music
.compo for multichannel / mp3 tunes
.size is not limited but our harddisk is :)
.playtime is 4 minutes
.accepted formats : everything what DeliTrackerII can play
.for DigiBoosterPro modules we will use DBPro tracker though
.for mp3 entries please use at least 160kbit encoding (or itll sound shitty)
- Amiga 4k intro
.should be one executable le
.size limit is : 4kbyte (4096 bytes)
.no time limit, but please dont make it boring
.you can use some additional system libraries
- Amiga 64k intro
.should be one executable le
.size limit is : 64kbyte (65536 bytes)
.no time limit, however if we think its boring after a while well stop it :)
.you can use some additional system libraries
- Amiga demo
.no limits, but please dont make animation only demo, otherwise well disqualify it
- Wild demo
.animation / video entries should be entered here (mpeg / VHS)
.no limitations, but please save your porn-videos for home :)
- Commodore 64 compos (organized by Singular):
.graphics, music and demo - hopefully therell be any entries.
OTHER...
.no sleeping room (who needs sleeping anyway?)
.cool party atmosphere, cool dudes
.cheap beer + food
.if you have any ideas making a new compo just tell us.
.were open for everything.
.foreign entries are also accepted via email
(contact teo at peter@exceed.hu)
.compomachine:
a1200 + blizzard 1260/66 Mhz + 80megz RAM
a ppc+gfxcard equipped machine (no details yet)
eof.



Night Long - Union City Conspiracy

Hát elérkezett az idő... a ClickBoom állta a szavát és végre piacra dobta immár második kaland játékát hőn szeretett Amigánkra. A MYST után ismét nagy fába vágta a fejszéjét a programozó gárda. Hogy mit is értek ez alatt? A játék 3 CD-n terül el (ami nyugodtan pályázhat a minden idők legnagyobb méretű Amigás játékára) és eddig nem tapasztalt hangulattal és grafikával ejti bámulatba a játékost. A program hardware igénye se mindennapi: erőssen megizzadt a 040-es procim (pedig talán még egy 030-as kártyával rendelkező Amigán is „futnia" kéne), minimum 16MB szabad RAM (de inkább 32Mb), és mivel „highcolor" (15/16bit) grafikus felületet igényel, sajnos csak a grafkártyával rendelkező felhasználók élvezhetik... Higgyétek el: megéri! (azért ajánlott egy elég gyors CD-olvasó is, meg alighanem a ppc-t is meghálálja, de ahhoz, hogy a Warp-os kernelt tudjuk használni sajnos külön meg kell venni hozzá a ppc-s indító file-t).

Lássuk, mit is takar ez a tripla-cd?! Miután behelyeztük a cd-romba az első lemezt, észre fogunk venni egy különös dolgot: ha AsimCDFS-t (vagy 3.5+ OS-t; - hát én azzal is kipróbáltam és akkor is rossz neve lett a cd-nek) használunk, nincs semmi gond, de ha az original CacheCDFS-t, akkor a cd neve egyszerűen csak Unnamed lesz ... (Hát azért erre igazán odafigyelhettek volna a programozó srácok.) [Ha jól tudom, a játékból már létezik „gyári" 1.1-es verzió (hogyne, rajta van a cd mellékletünkön - a törd.), amelyben már kiküszöbölték ezt a hibát.] Ezt a problémát persze meg tudjuk oldani egy sima „assign Q: CD(0):-val" és már mehet is az install, nem kérdez túl sokat, csak hogy hová rakja, a többit megoldja, de azért jó ha egy gyorsabb fajta cd-romot használunk jó erős procival, mert mire ki LHA-zza azt a 130MB-t...! ;)

Miután felrakta a kívánt particióra a cuccait, már mehet is a játék (aki esetleg letöltötte a ClickBoom portáljáról az update-et, és rendelkezik ppc-vel az még kicsomagolhatja azt is, ha minden igaz, akkor már 1.2-nél jár).

A játék

Az intróból megtudhatjuk küldetésünk célját, és egyben meg is érkezünk a városba. Először talán nézzük az irányítást: ha lehúzzuk a pointert az alsó tartományba, akkor előjönnek azok a tárgyak, melyek nálunk vannak (számuk nincs korlátozva). Használatukhoz a jobb egérgomb szükséges. Akkor lássuk, hogy mire is kért fel minket Hugh (kalandukhoz mindenesetre hozzájárul némi pénzmaggal, egy tollal, felvonókártyával, egy kis kulccsal, és egy kézi terminállal, aminek segítségével néha tudunk vele csevegni egy kicsit):

Nézzünk körbe a „légikikötőben". A két kocsi között rálelünk egy fóliadarabra, amit nyugodtan eltehetünk. Az épület mellett balra megrongálódott a korlát, amivel most még nem tudunk mit kezdeni. Egyelőre menjünk be az épületbe. Bent egy szálloda portáját találjuk, de portás sehol és még a lift sem működik, biztos kiment benne a biztosíték. Nyomjuk meg a hívó gombot, ami szét is esik. Megtaláljuk benne a hibás biztosítékot, amit tegyünk el és tekerjük körbe az alumínium-fóliával, majd helyezzük vissza. Szerencsére Hugh-tól kaptunk a lift üzemeltetésére alkalmas kártyát, azt helyezzük be a megfelelő helyre, a lift azonosít minket (mint kiderül, hogy Ruby névre szólt a kártya, biztos ő is itt lakik). Lejutunk a szoba-szintre. Itt nézzünk jól körbe (főleg az ajtókon levő kis névtáblákat): itt találunk még egy kis masinát, amibe ha rakunk némi pénzt, akkor egy 5 centes lesz a jutalmunk - meg némi söricilin (ezt jól jöhet majd később). Irány vissza a portához. Vizsgáljuk meg a levélfiókokat, ahol megtaláljuk Mr.Ruby szekrényét is, amit a nálunk levő kis kulccsal már ki is nyitunk. Benne csak egy üzenetet találunk (egy aláírással) - irány vissza a szoba-szint.

A feladatunk egyszerű, Mr. Ruby apartmanjába kell bejutnunk. Igen ám, de ehhez kellene Mr. Ruby aláírása. Rakjuk rá az üzenetet az érzékelőre, majd írjuk át a nevét és így már nyílik is az ajtó. Bent a szobában körbenéztünk és egy pár dologgal lettünk gazdagabbak: üzenet a padról, fénykép az asztalról, vodka a hűtőből (egyre érdekesebb - a törd.), és egy metrójegy a kukából (hogy a siker érdekében mire nem vagyunk képesek! :). Nézzünk át a másik szobába is, ahol nyissuk ki a gardrobe-szekrényt és húzzuk el a ruhákat. Nicsak, egy széf! Már csak a kulcs hiányzik. Menjünk az ablakhoz, majd nyomjunk rá a lefelé mutató kapcsolóra, és nyissuk ki az ablakot. Érdekes, egy karbantartó-állvány érkezett az ablakunk elé. Az ablak bal felső részében találunk egy kis dobozt, Joshua barátunk megelégedve veszi tudomásul, hogy egy kulccsal ismét gazdagabbak lettünk. Nosza, nyissuk ki a széfet,





egy riport, egy pisztoly és egy kémcsőnyi sav lett a jutalmunk.

Irány ismét a legfelső szint, a porta. Menjünk ki az épületből, a sérült korlátot ápoljuk le a frissen szerzett savval, minek eredményeképp egy feszítővassal lettünk gazdagabbak (ezt a későbbiekben még sokat használjuk). Akik jobban körbenéztek, azok a portán már össszefutottak a falon levő térképpel, amelyet vizsgáljunk meg egy kicsit (ez sajnos elhanyagolhatatlan). Ezután szálljunk vissza a liftbe, és most már választhatunk, hogy hová akarunk eljutni.

A lifttel menjünk le a legalsó szintre. Itt összefutunk az egyik helyi rendőrrel, aki rövid úton eltanácsol ettől a helytől. Azért nézzünk körbe itt is, találunk egy jó kis metró-jegyautomatát, dobjuk bele 5 centesünket, majd nézzünk rá a térképre, ahol megtalálhatjuk a (szobában talált) kis cetlin szereplő helység-nevet. Innentől már sínen vagyunk (mint József Attila), szóval menjünk a metró-lejárathoz és bökjünk rá a scannerre, és már utazunk is. Nézzünk körbe ismét (mint ahogy azt a jó kalandjátékos szokta tenni): falfirka a falon, összetört telekommunikációs eszköz, részeg antiszociális elem fekszik a sarokban, szóval igazi gettóba érkeztünk (bár a nagyvárosok minden szegényebb negyede majdnem így néz ki, de azért azt se felejtsük el, hogy a repülő autók világában vagyunk!) Először vegyük szemügyre a graffiti alatt levő dolgot, ha szerencsénk van akkor az pont ráillik a baloldali sérült fax sarkához (nah, és miért ne lenne szerencsénk :), aztán beszélgessünk egy kicsit kissé részeges barátunkal (ez könnyen megy, ha odadjuk neki a sört meg a vodkát). (Ez a módszer nálam is működik - a törd.) Aztán mutassuk meg neki a fényképet, aztán arról is mesél nekünk jól... a beszélgetés végén felkínál nekünk egy korcsolyát, hát legyen egy jó napja és vegyük meg tőle. Lépjünk tovább: küldetésünk egyik alapvető feladata bejutni a FREE CLIMAX nevű helyre, de mivel a biztonsági őr elég nagy darab ahhoz, hogy zsebretegyük, ezért valahogy muszáj lesz belépő kártyát kerítenünk. Nézzünk be a „sarki fűszereshez". Van a jobb-oldalon egy „frankó italbolt", ahol borban mérik az igazságot. Belépésünkkor épp egy hangos szóváltásba csöppenünk, Pierre, a tulaj értetlenkedve hallja, hogy Mildred mennyire irtózik a patkányoktól. Ismét jól körbenézünk: a tulajnak épp van egy ingyenes belépője a klubba, de nem szívesen válna meg tőle. Felajánlja: ha hozunk neki egy palacknyi 85-ös Cheteau Lafitte-ot, akkor talán belemegy a dologba! Hát akkor ezzel is jól ki vagyunk segítve, honnan szedjünk ennek a franciának egy üveg bort?

Nézzünk be a két épület közötti sikátorba, a parkolóban megszerzett feszítővassal nyissuk ki a csatorna fedelét, majd másszunk le. Lent egy elhulott patkány kihűlt teteme vár minket. Tegyük zsebre, majd hogy még zárva vannak. Gyors felfogásunknak köszönhetően hamar rájövünk, hogy ez egy éjszakai lokál. Elég hosszasan kifaggatjuk a tulajdonosnőt, aki készségesen válaszol kérdéseinkre (a nyomok az állatkertbe vezetnek!). Hagyjuk el a helyet, menjünk vissza a FAX-hoz, és beszéljünk Hugh-val a kézibeszélőn, majd tegyük el a faxot, amit küld (feltéve, ha meg tudjuk neki mondani a fax-számot). Egy terrorista támadásnak köszönhetően lezárták a metrót, így más módon kell átjutnunk az állatkertbe. Menjünk ismét a sikátorba, és menjünk le oda, ahol a patkányt találtuk! Most már ki tudjuk szedni a rácsot és következhet a 2.lemez, de hová is tettem? Áh, megvan, (lassan rendet kéne tenni.. na de lépjünk tovább)...

Ismét a metróhálózat egyik



másszunk vissza. A savval ápoljuk le a másik lejáratot záró szerkezetet. Tegyük rá a patkányt a korcsolyára, és menjünk le a pincébe! Ott használjuk a frissen eszkábált játékunkat, s miután Mildred becsapta maga után az ajtót, keressük meg a bort! (Hát ha én látnék egy korcsolyázó patkányt, azonnal jelentkezném önkéntes elvonóra - a törd.) Dolgunk végeztével menjünk vissza a boltoshoz, aztán bizniszeljük meg, amiért jöttünk. Könnyen rá fog állni a cserére; már csak annyi dolgunk van, hogy bemenjünk az FC-be, ahol elég gyorsan közlik velünk, „üregében" vagyunk, nézzünk körül (valahogy át kellene jutni a síneken, de a földön elég veszélyes). Az ajtó nem nagyon akar kinyílni nekünk, ezért alkalmazzunk erőszakot, lőjük szét! Joshua barátunk elég jól céloz, így elég egy lőszer és már nyílik is. Az ajtó mellett van egy szekrény, rajta egy poszterral (amire nem lesz szükségünk, de azért tegyük el) és nyissuk ki a szekrény ajtaját! Találunk egy 1 csavarhúzót, csavarkulcsot (tool), meg némi vezetéket. Menjünk ki a helységből, vizsgáljuk meg a plakátot, a jobb oldalon lévő „logót" tegyük a magunkévá a csavarhúzó

segítségével, majd kombináljuk össze a földön heverő lánccal. Ezt alkalmazzuk a mennyezeten futó csöveken, és már át is lendültünk a túloldalra (és senki sem sérült meg, nagyon profik vagyunk). Most nézzünk körbe; találunk egy csoda mágnes-kaput, ami nem nagyon akar átengedni minket, pedig kedves lenne tőle, dehát ez a technika már csak ilyen. Szedjük le a panelről a fedelet, a vezetékkel zárjuk össze a két pólust, majd húzzuk le a kapcsolót. Nem lesz más dolgunk, csak annyi, hogy a vezetéket belehajítsuk a „kék-ségbe", amitől kisül az egész szerkezet, és immár nem tölti be funkcióját, de minket ez nem érdekel különösképp :). Nah itt már elég közel jutottunk a Zoo-hoz, de még mindig nem olyan sima az ügy. Nézzünk a pálya alja felé, ahol találunk egy kis fülkét, benne egy lejárattal, meg egy fogóval. A fogóval szereljük meg az állvány tetejéről lelógó vezetéket (mert ez akadályoz abban, hogy sikeresen átmásszunk a tuloldalra). Miután megvan, menjünk le és hősünk máris sikersen átvergődik a sínek közt, végre bemehetünk az Állatkertbe! (Újra itthon - a törd.) (Igazából nem is állatkert, mert mindenhol robot élőlények vannak.) (Na és? A McDonaldsban mit gondolsz, mit hívnak húsnak? - a törd.)

A bejárattól 3 irányba mehetünk. Először menjünk a bárba, szedjük fel a függöny mögül a dolgokat: a dobozt meg a seprűt, majd a pultról az olajos kannát, illtve a számítógép mellől a sörösdobozt. Ha már itt vagyunk, nézzünk el balra, itt van egy szobor meg valami szénserpenyő, amiben tüzelnek jól. Szedjük ki a szobor aljából az elburjánzott növényeket, majd nyomjuk meg a gombot. Ekkor kicsit elalszik a láng, de újraéled (bár ha odavisszük hősünket, akkor eltűnnek a lángok - hm, érdekes). Nyomjuk meg még egyszer a gombot (tehát 2x, ha véletlenül a WB-ben találjuk magunkat egy hibaüzenet társaságában, akkor legközelebb hagyni kell egy kis időt a 2 gombnyomás között, ennél a résznél akadt el a leírás cirka 1 hónapra) és öntsük rá a sört (nekünk csak a doboza kell!) (Egy hónapra, mondja hősünk. Nyilván egy intergalaktikus időviharban töltötte a másik kettőt - MTFÚ) Tovább nézelődve egy könyvtárat találunk, de az is zárva van (a bejutást valahogy máshogy kell majd megoldanunk!) Nézzünk be a Szfinx-hez (ehhez ugye először ki kell mennünk a bárból, majd balra). Itt találunk egy oroszlánt, aki épp nyugodtan szunyókál egy védőmező mögött. Hamarosan kiderül, hogy a Szfinx kicsit meghibásodott és hát be bemenni, inkább vegyük fel a jelzőrakétát, majd irány vissza (itt hívnám fel a figyelmet arra, hogy nem kell újra végigmászni egyes helyeken, elég a „go to .."-ra klikkelni, és már váltja is a helyszínt (ezzel is felgyorsítva az eseményeket). Nézzünk vissza a bejárathoz, majd nézzünk el jobbra. Itt találunk egy fiút, aki épp szerel valamit, hiába szólítgatjuk, nem hallja. Nah majd



kellene jutni a vezérlő szobájába, ehhez meg kell fejteni (a játékban most először) a belépőkódot. A szobor talapzatán találunk 3 kereket, azt kell jól forgatni és már nyílik is az ajtó (nah egy kis segítség, ha nem látszana a képen, fontos motívum a NAP, tehát a bal oldalihoz „a bogár a nap felé fordul" című ábrát kell forgatni, a felsőhöz pedig a másik napos motívumot [ami igazából RA, a napistennek lenne a szimbóluma, de ez furcsamód majd csak később derül ki], és végül a jobboldalit pedig „húros" eszközre (ami igazából egy sólyom lenne) kell állítani (ott van a fa-szimbólum mellett). Bent vegyük fel a fegyvert, majd kapcsoljuk át az összes gombot zöldre (ezzel deaktiváljuk a parkban az elektromos rácsokat, ismerős valahonnét, nem?) (South Park? - a törd.) Aztán menjünk dinoszauruszt irtani ;) (Nem véletlenül vettük fel a fegyvert az előbb.) Menjünk át a rozoga fahidakon és menjük be a barlangba! Itt találunk egy kapcsolót, ami kinyit egy ajtót, de oda hősunk soha nem fog adok én neked! Menjük oda a szerkezethez, és nézzük meg a panelt (ami zárlatos, és mellékesen szólva a fiú halálát okozza), most nem tehetünk mást, minthogy próbáljuk „megszerelni" a gépet.

Használjuk a dobozt meg az üres sörösdobozt, aztán már csak a jelzőfény kell! :) A detonációt követően leereszt a mocsár és összetörik a kommunikációs egységünk. Menjünk át a hídon, és nézzük meg a fiút, hogy mi van vele! Találunk nála egy távirányítót. Mivel több dolgunk itt már nem akad, így menjünk ismét a barlangba. Ott használjuk a távirányítót a nyítószerkezeten, és kinyílik egy titkos ajtó, ami egy hangárba vezet. Jó szokásunkhoz híven ismét túrjuk át a szemetet (bal oldalon van). Találunk benne 2 dolgot (azokat tegyük el). Használjuk a másik liftet, és menjünk fel. Fenn találunk egy tűzriasztó szerkezetet, nyomjuk meg a gombot, és lenyílik a vészkijárat ajtaja. Menjünk fel! Hoppá, az ajtóautomatika visszazárt, így

csapdába estünk. Vagy mégsem? Találunk egy tömlőt (áj hét píszí - a törd.), de azzal most nem tudnunk mit kezdeni (hát persze -a törd.) Menjünk az ajtóhoz, az sem nyílik. De mégis, használjuk a feszítővasat, amit még a játék elején szereztünk! Már benn is vagyunk a generátorházban. Itt találunk 2 palackot, tele jó kis gázzal! Ebből következik, hogy megint hegesztünk valamit... Zárjuk el a gázt, majd szereljük le a kis csövet a nálunk lévő csípőfogó segítségével, majd hajlítsuk fel. Hagyjuk el a helyiséget, kint csatlakoztassuk rá a tömlőt, a sérült kommunikátorunkat rakjuk bele az ajtó záró szerkezetébe, majd nyissuk meg a csapot (bent a gépházban) és a zárszerkezetbe helyezett készülékünkkel gyújtassuk be. Már hegeszthetünk is, de a lángvágónk bekapcsolta a tűzjelzőt és ekkor nyílik egy másik ajtó, amin kijön egy szerelő-emberke, aki lekapcsolja a riasztást (alighanem unja már szegényke, nah majd mindjárt gondolunk rá is) és közben elejt egy szál gyufát. Menjünk le, vegyük fel a gyufaszálat. Csavarhúzónk segítségével szedjük le a fedelet a panelről, és a földet szereljük rá a "-" pólusra :) [Figyelmeztet is minket Joshua, hogy veszélyes lehet!]

Csináljunk egy kis tüzet, menjünk fel a riasztóhoz és használjuk a gyufát a partvison (szóval a seprűn) és tartsuk oda az érzékelő alá, amely ismét riaszt. Egyre idegesebbé váló (mint közben kiderült) terroristánk bosszúsan próbálja leállítani a riasztást, de többé nem lesz gondja semmire... Miután a holttestet behúztuk a sarokba, vegyük kezelés alá a másik gazfickót is! Akkor most menjünk vissza a pálya legeslegelejére!!! (Rotmall 17-hez.) A metróállomáson valahogy vissza kellne jutni a túlsó oldalra.

A hangárnál kiszedett eszközt remekül tudjuk használni, és így máris át tudunk lendülni a túloldalra. Bent megolajozzuk az ajtó nyitószerkezetét és már ki is nyílik. Kapcsoljunk villanyt, azaz mégse, mert kiégett az izzó. Tegyük el (mármint a kiégett izzót), majd másszunk le. Lent ismét találunk egy ajtót. Nyissuk ki a nálunk levő kulccsal! (Hogy nincs nálunk ilyen kulcs?!? Nah ez azért van, mert mindig csak az írás után mentek! Tessék szépen gondolkozni, és ha már nincs megoldás, akkor belenézni az újságba!) [Amúgy a kulcs ott van a másik szekrényben fenn a metró szintjén.] Szóval miután bejutottunk, észrevesszük, hogy ez a könyvtár hátsó bejárata. Elég cseles módon a kútból mászunk elő. Nézegessük a polcot, ahol találunk egy könyvet az egyiptomi kultúrákról. (Nah itt vannak azok az ábrák, amelyekről már korábban volt szó.)

Szedjük ki itt is a villanykörtét a lámpából, majd akár bele is rakhatjuk a rosszat (tovább már nem kell), aztán menjünk fel és csavarjuk be a jó körtét a helyére, és kapcsoljunk villanyt. Ekkor megtaláljuk a 3-as átalakítót, amivel végre üzembe helyezhetjük a hologram vetítőnket, tehát menjünk vissza a hangárba, és menjünk be a másik terroristához, aki nem vesz észre bennünket, mert el van foglava a monitor bámulásával. Helyezzük a frissen megszerzett adapterre a kivetítőt, majd tegyük be a konnektorba... És nézzük az animot ;) Egy teroristával ismét kevesebb lett, azért kutassuk át a zsebeit, hátha van nála valami számunkra is érdekes dolog! [És volt nála :)] Utazzunk le a lifttel, majd nyissuk ki az asztalfiókot (még jó, hogy az előbb felvettük a kulcsot). Megtaláljuk a biztonsági kártyát. A falon lévő kép mögött találunk egy cetlit, végül nézzük meg a monitort [ahol némi információt kapunk a VST projectről, kezd kerekedni a story], aztán menjünk vissza a felvonóval.

A lézerrel nyissuk ki a panelt, majd helyezzük bele az imént felvett kártyát! (Már csak egy jelszó kell, ami a nálunk levő kis papíron van, mármint a színkód. A világossal kezdjük, így eljutunk az elsőtől a 7.-ig.) Menjünk vissza a lifttel, majd menjünk be a jobb oldali ajtón. Megtaláljuk Mr. Ruby-t, aki nem sokat tud rajtunk segíteni, mert eléggé „magán kívül" van. A falon lévő kis szekrényből szedjük fel a dolgokat. Itt tudjuk meg, hogy Mr.Ruby valamiféle vegetatív állapotban van stb... (de legalább nem halott). A frissen szerzett sztetoszkóp segítségével halgassuk ki a középső ajtó mögötti beszélgetést... (dőljünk hátra nyugodtan, már nincs több teendőnk 2-es cd-n!)

Üdvözöllek a „cyber-űrben"! Hát a látvány elég pazar, nekem ez a rész tetszett a legjobban. Lássuk, milyen meglepetéseket tartogat számunkra ez a 3-as cd!



Először is észrevehetjük, hogy minden eddig felvett holmink eltűnt, csak egy úgynevezett pozícionáló szerkezet árválkodik nálunk. Nah ez szintén egy frankó dolog, használata egyszerű és eléggé felgyorsítja a játékmenetet (bezzeg a régi szép időkben, amikor nem volt elég odatalálni valahová, még meg is

kellett keresni a visszafelé vezető utat is...) A szerkezet használata egyszerű: helyzetünket (lévén a cybervilágban vagyunk) egy gombnyomással lefixálhatjuk: a piros gombot kell használni az adott helyen és később elég egy gombnyomás és visszatérhetünk arra a helyre.

Akkor lássunk neki! (Hát igazából 3 fő részből áll ez a világ: ahol most vagyunk, egy labirintus rész, meg egy kastély.) Menjünk be a labirintusba! Járjuk be (nem olyan nagy) és jelöljük meg a fontosabb részeket. Találni fogunk egy kutat, illetve abban egy ezüst félpénzt, találunk egy csontvázat (amin találunk egy darab ruhát), egy farkasembert, illetve egy láva-kutat. Irany vissza a játékgép (ahonnan kezdtük evilági kalandozásukat). Menjünk balra és használjuk a kalapácsot az erőmérőn, majd vegyük fel. A játékgépen ápoljuk le vele a pókot, majd játsszunk egyet. A totemoszlop mellett van egy házikó, menjünk be! A ruhát felhasználva zárjuk el a fűtőgépezetet (gyk: a bojlert), majd vegyük fel a trutymót (amit otthagyott a pók). Kapirgáljuk meg a falat, végül menjünk fel! A céllövöldében több esélyünk lesz nyerni, ha bekenjük a pályát az imént felszedett trutymóval. A megnyert babát vigyük be a jegyváltóautomatához, és rakjuk be a jobboldali fiókba. A balodaliból szedjük fel a gyufát, majd irány a ház előtt lévő ketrec! Indítsuk be a távirányítóval!

A kastélyban először a templomba menjünk és vegyük fel a koponyát, a fáklyát, meg a tálból a széntörmeléket. Nézzünk át a szomszéd terembe is! Nézzünk körbe és olvassunk egy kicsit(!!), majd vegyük fel mindent, amit lehet (a polcról is!). A koponya a lapkára kifejti a hatását és megáll a faliszobor víz-cirkulációja. Tegyük a fáklyát a koponyára, majd gyújtsuk meg, végül rúgjunk bele. Reev barátunk ekkor felolvas nekünk 4 számot, amit a tükrön lát (jegyezzük meg!) Hagyjuk itt ezt a helyet, menjünk fel a toronyba, ahol találunk egy érdekes készüléket, ami addig nem fog működni, amíg nem rakjuk bele az imént begyűjtött botot. Adjuk meg neki az imént hallott számsorozatot (remélem, római számok nem okoznak túl nagy fejtörést). (Amíg nem kell velük szorozni - a törd.) Jutalmunk egy napló lett, amiből megtudhatjuk, hogy mi is az a VST project, és tényleg egyre közelebb kerülünk megbízásunk végéhez (fény derül igen nagy disznóságokra) (Ne politizálj! - MTFÚ).

Egy iroda előtt találjuk magunkat, ahol a titkárnő épp csokit zabál, így megfelelő alkalom nyílik rá, hogy a polcról felvett zsákból szórjunk neki egy kicsit. Ettől bealszik, ami után nyissuk ki az ajtót. Bent találunk egy írásvetítő fejlesztett változatát, egy pisztolyt némi (2db) lőszerrel, meg egy darab szobrot egy jó kis buzogánnyal. Sajnos az ajtó még egy (jó) darabig zárva marad. Irány vissza a totemoszlophoz, és próbáljuk ki rajta a frissen szerzett buzogányt... nah gratulálok, az általunk tönkrevágott szerkezetek száma ismét megnövekedett eggyel, dehát nincs mit tenni. A leesett csengőt vigyük el a lávakúthoz, majd tegyük bele a lávába. Az ezüstpénz segítségével az egyik golyót ezüstté tudjuk alakítani (Jaaaaajjjjj - a törd.) Nah ha ez megvan, akkor már csak egy kis puskapor kell: gyúrjuk össze a falnál talált port a szénporral meg az szelencében lévővel! Most számoljunk le a farkasemberrel, majd gyűjtsük a vérét a szelencébe, és irány vissza az iroda. A vérrel marassuk le a zárat az ajtóról, majd nézzünk körbe belül is. Találunk egy számítógépet, de nem tudjuk használni, mert le van védve. Az iróasztal-fiókból kiszedett kártya az írásvetítőben használva megadja a helyes számokat (illetve fejben össze kell kombinálni a titkárnő íróasztala felett lévő ábrával, illetve akár egy sima számológép kijelzőjével... Az első szám az 5-ös, egyszerű ez! ;)) Most direkt nem mondom meg a megoldást, és szemét leszek!) A story tovább tisztul, itthagyjuk a virtuális világot.

Hőseink az új információk birtokában Moreau profeszor megmentésére indulnak, akit fogva tartanak egy igen jól őrzött bázison valamelyik szigeten. Ismét csak magunkra számíthatunk (de legalább a cuccainkat ismét visszakaptuk). A közelben épp egy óriásteknős kászálódik vissza az óceánba. Rakjuk zsebre a tojást, amit otthagyott, majd (mint már oly soxor) ismét nézünk körül. Először menjünk jobbra, adjuk a kígyónak a tojást, majd lőjük le a lézerfegyverünkkel. A fogószerkezettel húzzuk magunkhoz és tegyük el. Balra találunk egy patakot, amelyben igencsak hemzsegnek a piranják. Először lőjük szét a zárat ismét csak a lézerrel, majd adjuk oda nekik a kígyómaradványt. Használjuk ki a pillanatnyi helyzetet és másszunk be.

Egy mosoda vár bennünket, nézzünk ki az ajtón: egy őr olvasgat épp az ajtó előtt. Nézzük át a ruhákat, a megtalált mosóport öntsük bele a vödörbe és a egészet öntsük ki, majd zárjuk vissza a nyílást, amelyen feljöttünk, aztán dobjuk be az üres dobozt a mosógépbe és indítsuk el.



Egy emberrel ismét sikeresen elbántunk! Először is szedjük ki a kulcsot az ajtóból. Menjünk az íróasztalához és vegyük fel az MDVD-jét (ami kép és hang rögzitésére alkalmas).

Az asztal melletti ajtót egyelőre nem tudjuk kinyitni, de a kulcsal bejuthatunk a segélyhelyre meg a zárkákhoz. A segélyhelyen kutassuk át a fehér köpenyt, a börtönben meg megtaláljuk a profot, akinek a naplójával már találkoztunk korábban. Rövid beszélgetésünk során arra próbálunk meg választ találni, hogy hogyan juthatnánk be a laboratóriumba (és hogy mi történik, ha meghúzzuk ezt a piros kart? ááááááá.... - a törd.) Mint kiderül, az öreg hallotta már a belépő kódot, de konkrétan nem tudja megmondani, így a kameránkkal le kell filmeznünk a billentyűkhöz tartozó hangokat. Ezt visszajutattva megmondja nekünk a pontos kódot. (Ennek közzététele kevésbé fontos, lévén automatikusan történik a beírása.) Bent találunk ismét egy pár dolgot: kesztyűt, kémcsöveket, egy mérőműszert meg egy táblát némi irománnyal. Az íróasztal mellett (az ablak alatt) bontsuk meg a panelt. (Némi kis anim után) használjuk a mérőműszerünket, sikeresen megtaláltuk a 100.000 voltos feszültségű vezetéket, és miután hatástalanítottuk a nálunk lévő vágószerkezettel, új barátaink máris bejuthatnak az épületbe. Amikor bejutnak a profhoz, váratlan dolog következik be... kis csapatunk 1 tagját elvesztettük, és Evát is börtönbe zárták, most mi lesz?

Mi mindenesetre nem adjuk fel ilyen kevéssel a vége előtt. Menjünk be a segélyhelyre, az ablakokon keresztül tudunk beszélgetni egy kicsit a börtönben levőkkel. Fújassuk fel a gumikesztyűket a rács mögött lévő palackból, majd szívjuk fel fecskendővel a kémcsőből a (mérgezett) vért, e felfújt gumikesztyűhöz a köpenyen talált szálak segítségével rögzítsük a mérges fecskendőt, majd juttasuk el Evának, aki azt sikeresen felhasználja... (Hát jócskán hullanak a népek.) Már csak egy feladvány van hátra, ami nem más, mint az átvezető ajtó nyitókombinációja. Evától kapunk egy cetlit, amin hasonló szimbólumok vannak, mint azon a rajztáblán voltak ott a laborban. Gondoljuk csak át egy kicsit, úgy fél órányi számolgatás után a következőre jutottam: a laborban talált tábla szerint: 105*85=8925+5025=13950. Ha tehát ebből levonjuk a következtetéseket, akkor könnyen megtaláljuk a megoldást: 9, 5, 8, 3, 2, és még egy szám, de ezt már nézzétek meg magatokl ;))

Már csak egy lemezcsere és jöhet az end-part... dőljetek hátra jól! Nem gondoltátok volna, hogy ilyen soká szabadultok, mi? (Mert én se! ;)

Hát ezt is megértük... huh, kissé felszabadultabban írok már így A V-égén, mert úgy kb. 1,5 hónapja ugrottam neki eme stuffnak, és már minden reményem a kútba esett, amikor is a 2. cd közepén kidobott a játék. Ezúton szeretném megköszönni Szakács Tibornak és Pelach András barátomnak, hogy megpróbáltak segíteni.

Így zárásként azért szeretnék egy-két szót szólni a játékról: mindenképp mérföldkőnek számít Amigánk életében, hogy végre lett egy olyan kalandjáték, amely túllépte a 90-es évek korlátait és végre high-colorban pompázik és nem utolsó szempontból 640*480-ban! (Bár ezzel aligha értenek most egyet az A500-as tulajok, meg a többségében szerényebb 1k2-essel rendelkezők 8|) Az tuti, hogy akinek rendelkezésére állnak a követelményben szereplő hardware-elemek, az biztos jól jár vele, ha megveszi ezt a stuffot, és garantált, hogy elszórakozik vele egy jó darabig [mint én is]. Igazából nem akarom agyondícsérni, mert a képek szerintem magukért beszélnek (persze ha egyátalán bekerülnek az újságba, meg látszik belőlük valami). Egy szó mint száz, a Clickboom megint lerakott valamit az asztalra, és remélem, lesz annyi lelkesedés az amigás táborban, hogy nem ez volt az utolsó ilyen progi...

Ha valaki kedvet kapott hozzá, biztos találni az újságban olyan címet, ahol meg lehet rendelni! (Az egyetlen címet, ahol még valamit rendelni lehet - a hird.)

További jó újságolvasást!

Tarjányi Tamás
/Woody^/ #amigahu

Értékelés

pozitívum:

gyönyörű grafika,

ppc-támogatás,

fordulatos történet, szépen kidolgozott hátterek,

negatívum:

lassú cd-romom szaggathatnak az animok, néhol furcsa sfx

(pl: a fegyverek ropogása elég butára sikeredett)

mentések "helyeinek" rosszul történő ábrázolása



/* coolveelage, externworld, etc, itd
nehogy mán mindennek én adjak címet
Tettem bele olyan lábizét. Ne hagyddd a szövegben a [x] -kat!
tudod mit? kicserélem: [1], [2], [3], csak az a baj, hogy nincs több. Na sebaj, majd mindenhol lecsökkentem 3-ra a lábszagok számát... */

Írt már valaki az egyetlen Amigás levelező listáról ? És jót?

Valamikor, réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban, az idők ködébe veszve indult ez a lista. Akkoriban - még nem ismertem, így csak hallomásból tudhatom - olyan volt, mint a többi. De mostanra kitisztultak a dolgok, az oda nem valók eltávoztak, meg ilyesmi csupa szép és felemelő dolgok történtek. Itt abba is hagyhatnám, hiszen 'minden nagyon szép, minden nagyon jó, mindennel meg vagyok elégedve'. Csak azért írok tovább, mert más listákon káosz van, veszekedések, listaidegen dolgok és más istentelenségek vannak rajtuk. Pfuj. Véleményem szerint nektek másról is információkat kell kapnotok, nemcsak erről a beszűkült Amigás Világról. Igen! A szabadidőtökben[2] nem csak a hazai Amigás papírmagazinokat kellene böngésznetek. Már nagyon unom, hogy bárhová nézek a közterületeken, tömegközlekedési járműveken mindenütt Amiga Világ magazinokat és Bénakokat búvó Amigásokat látok. A földön meg összetaposott 576 kilónyi bájtok hevernek szanaszét... Egyesek meg odáig elmennek antitoleráns magatartásukkal, hogy egy összegöngyölt Amiga Világ duplaszámmal püfölik annak a szerencsétlen kisebbségnek tagjait, akik 'I love Kapuk Vilma' feliratú felsőruházatban merészelnek megjelenni...

Na de térjünk vissza az Amigás listához! Felsorolom azokat az okokat - némi példákkal fűszerezve -, amelyekért a hazai Amigás levlista kiemelkedik a többi közül és amelyekért én szeretem ezt a listát.

1. Ha pl. valaki feliratkozik a listára, akkor ugye megkapja a listaszabályzatot, amelyben a lista szabályai, kötelezettségek és ajánlások*szerepelnek. Namost, ezt a szabályzatot itt mindenki elolvassa és betartja. Nem úgy, mint máshol. Más listákon például hiába van a szabályzatban ajánlásként, hogy kerüljük az ékezetes betűk használatát, egyesek pofa nélkül ékezetek tömkelegét használják levelezésükben. Ha meg valaki rájuk mer szólni, mi a válasz? A Doors00 oprendszer (SICC!) kezeli az ékezetes karaktereket és aki nem tudja olvasni, az térjen át ennek a nagyszerű és felhasználóbarát operációs rendszernek (SICC!) a használatára (amely természetesen abszolút hiba nélküli és a jövőre megjelenő legújabb változatában tudni fogja mindazon funkciókat, amelyeket a mintegy tucatnyi évvel ezelőtti verzióban ígértek). Ezen belül is a Szemléletmód Villámgyors elnevezésű levelező program ajánlott, amelyről ugyan azt az aljas rágalmat terjesztik egyes demagóg személyek, hogy telis-tele van védelmi hibával, de ez teljes mértékben hiteltelen, hiszen ezt az izé$oft is cáfolja. Na, ilyen nálunk nincs! Aztán más listákon más - sokkal lényegesebb - szabályokat is meg szokás sérteni, amely tevékenységekre a listaszabályzatban a kizárás a lehetséges retorzió. A tiltakozók ilyenkor azt a választ kapják, hogy ők - mármint a vétkesek - a listatulaj baráti körébe tartoznak, tehát azt csinálnak, amit akarnak. De ezek egyike sem Amigás listán történik.

2. Olyasmikről is szó eshet, hogy - más listákon - egyesek bekapcsolva felejtik a mailerük olyan opcióit, ami olyan dolgokat helyez el a levelekben, amiket más mailerek nem tudnak megjeleníteni, vagy furcsán írják ki. Gondolok itt pl. arra, amikor jön egy háromsoros levél, alatta ugyanaz mégegyszer, de húsz sornyi HTML taggal fűszerezve. Ez persze egy mozdulattal kikapcsolható lenne, de minek is fárasztaná ilyesmi nehéz, fárasztó és bonyolult dolgokkal magát vki? Aztán vannak - más listákon - olyan személyek, akik egy 100 soros levél tucatnyi bekezdése közül az egyikre egy sor választ küldenek, természetesen az egész levelet beidézve. Ez még nem is akkora baj, de a válaszukat elrejtik soremelés nélkül, nehogy könnyen megtalálja azt az olvasó. Sőt, más listákon kérdezgetés nélkül egyesek csatolással turbózott leveleket küldenek. Aztán van olyan (természetesen nem Amigás) lista is, amelyen az egyik tag szólni mert - in private -, hogy neki ugyan ne küldjenek csatolt levelet, akkor - ezt valahogy megtudva - a lista ügyeletes 'mindig mindent jobban tudója' cseszte le, hogy ugyan már hogyan merészel tiltakozó levelet írni az ő legjobb barátjának.

3. Tegyük fel, hogy valaki egy bizonyos probléma megoldására keres vmilyen programot. Ekkor a kapott válaszokban megkapja a keresett program pontos tartózkodási helyeit, vmint páran jelentkeznek, hogy ha a kereső személynek szüksége van rá, nagyon szívesen elküldik. De csak akkor. Más listákon persze ez nem így van!

Első eset: a kolléga csak a problémát mondja, a program nevét nem tudja. Ekkor azt a választ kaphatja maximum, hogy 'program_neve'. Se útvonal, se találati hely, se semmi. Na jó, aláírás az van. Viszont azon a néven keresve sosem fogja megtalálni, mert az archívuma természetesen teljesen más néven lett eltárolva.

Második eset: a kolléga megmondja, milyen nevű porgramot keres a megadott porblémája eliminálására. Ekkor két választípus van: á, az nem jó! De nem írják meg, melyik a jó. Keresd a neten! Nagyszerű, biztos azért írt a listára - ami szintén a neten van -, mert ez eszébe sem jutott.

Szóval ilyen fennforgások nálunk nincsenek. Ha valaki keres valamit, akkor az, aki tudja hol van, az mindig pontos címet közöl. Hogy is nézne ki, ha csak azt írná, hogy az Amineten megtalálod. Az első, hogy látja, pl. fríméles címe van a tagnak, tehát vszínűleg nincs teljes netelérése, azaz hiába írna címeket, úgysem tudná letölteni. Akinek megvan az adott program, az nem rögtön elküldi - mint máshol - mind a 40 megát, jól feltöltve a postafiókot, hanem előtte rákérdez: 'Nekem megvan. Ennyi és ennyi mega. Küldhetem?'

4. Más listákon, ha vki megírja, hogy vmely programmal nem tud zöldágra vergődni, mert az nem azt, nem úgy csinálja, amit akar, vagy lefagy, meg ilyesmi, akkor hamar megkaphatja, hogy 'xar a renccered!' Meg hogy: RTFM, F1, F2 .. F12. Vagy csak és kizárólag olyanok válaszolnak, akik: 1. fogalmuk sincs, miről van szó, nem értenek a programhoz, nem is olyan gépük van, de válaszolnak. Miért pont ők ne válaszolnának? 2. A kérdést is félreértették. A válaszuk meg a félreértett kérdésre is hibás. 3. Ugyanazt a választ szó szerint 15-en leírják. Mintegy két héten keresztül. 4. Miután megérkezett mind a 33 ua helyes válasz, vki 34. is válaszol, hogy ő sajnos nem tudja a választ. Nálunk ez nem így megy. Nálunk csak olyan válaszol, aki ért hozzá és az is előtte azért utánanéz, hogy tényleg pontosan tudja-e. Másrészt megnézi, hogy a kérdés feladása óta eltelt

egy hét alatt vki feladta-e a helyes választ. Aztán nálunk van olyan válasz is, amely ugyanazon porbléma megoldására más porgramo(ka)t ajánl.

5. Más listák tele vannak offtopic-okkal. Ez nem is volna baj, de hogy ne lehessen kiszűrni ezeket, még véletlenül sem jelzik. Nálunk ilyesmi nincs. A múltkor például a Magyar Elefánt Tenyésztők Listáján egy hónapig csak az egerekről volt szó. Amikor a tagok elkezdték unni - hiszen az egereknek azon kívül, hogy azok japánban készített elefántok, vmint az elefántok ormányába némely források szerint szívesen besétálnak, semmi keresnivalójuk itt -, azt a választ kapták, hogy nem lehetnek annyira szemellenzősek, hogy csak az elefántokról hajlandók olvasni a Magyar Elefánt Tenyésztők listáján! De hát könyörgöm! Azért léptek fel a listára. Ha az egerekre lennének kiváncsiak, akkor olyan lista leveleit is letöltenék. Az Amigás listán persze csak Amigáról van szó. Pl. egy éve nem olvastam itt semmit a Doors00-ról, hogyishíjjákokról, meg ilyesmikről. Ha akarok Amigán kívüli dolgokról - sokat - olvasgatni, akkor oda is fel kell lépnem...

6. Más listákon bezzeg vannak olyan kérdések, amelyekben nem írja ám le a porbléma egészét a kérdező, csak egy részét. A többit találják ki a listatagok! Meg vannak olyan kérdések, hogy például hogyan tudok szövegállományt betölteni a szövegszerkesztőmbe. Mert a nem Amigás listákon a tagok sosem olvasnak manuálokat. A válasz persze RTFM. Azt sajnos nem tudom elregélni, hogy nálunk hogyan válaszolnak ilyen levelekre, mert az Amigás listára ilyen kérdések egyszerűen nem kerülnek fel. Ezzel nem azt akarom tudatosítani, hogy nálunk mindenki perfect, csak azt, hogy hülyeségeket nem kérdezgetnek.

7. Az Amigás lista tagjainak fogalmuk sincs, mi az a flame! Nálunk, ha vkik netalán nem értenek egyet, akkor még véletlenül sem levelek tucatnyaival bombázzák a lista többszáz tagját. Maximum az első kettő-három megy nyíltan, aztán gyorsan privátban folytatják. Más listákon bezzeg ez nem így van(ik). Máshol az van, hogy vki ír vmiről vmi érdekeset. Mondjuk az Indigó Banyaszok Listáján elsüt vmit vmi olyasmiről, hogy alacsonyak a bányajáratok, vagy pl. a védőitalként felszolgált seritalok hőmérséklete nem megfelelő. Lehet, hogy igaza van, lehet, hogy nem, ez nem érdekes. A lényeg, hogy tuti, hogy minden listán (javítás: minden nem Amigás listán!) van egy ügyeletes szakértő, aki mindent jobban tud és beszól. Ez lényeges. ('A bányajáratok pont megfelelő magasságúak, hiszen minden bányász elfér négykézláb, vagy haszoncsúszva, és különben is a 73 cm-nél alacsonyabbaknak alig kell meggörnyedniük. Az mellébeszélés és a témától való csúsztatásos elhajlás, hogy nincs 160 cm alatti indigóbányász... A védőitalok hőmérséklete meg pont jó, mert a barnasör - némely tudósok véleménye szerint - 30 fokon teljesíti száz százalékosan a szervezetre gyakorolt védőhatását!') Ugye olyan ember nincs, aki mindent tud. Csak olyan van, aki mindent jobban tud. Ezt a civil életben politikusnak hívják, nálunk (illetve náluk) listatagnak. Ez nem is lenne lényeges, csak ne szólna mindenbe bele! De beleszól. Figyeljétek meg, az internetet igába hajtani akaró mirror$oft és csa minden listára beépített minimum egy ilyen tagot. Persze Amigás listára nem sikerült nekik, mert mi rögtön kiszúrjuk az ilyet és közülünk senki sem reagálna az ilyen provokációkra. Szóval ott tartottunk, hogy a mindig mindent jobban tudó beleszól. Persze amit ír annak fele hülyeség (harmada direkt csúsztatás, vagy ellenőrizetlen megállapításokon alapul, a fennmaradó rész a megszólítás és az aláírás), de ez direkt van így, mert különben nem jönne válasz. Persze itt sem állnak meg és az anyázásig sem túl érdekesek, de utána meg pláne. Mert más listákon minden listatag mindig mindent tud a másik felmenőiről. Elindult a lavina. Ezek ketten egy fél évig is el lennének egymással. Na de nem privátim. Az ilyesmit muszáj a népek előtt. Hiszen privát esetén max. csak egy másik tag előtt égethetné le magát. Sőt, ha a balek privátra terelné a vitát, a szakértő rögtön újra a listán fog válaszolni. Aztán - még mindig más listákon - vannak meg mások is, akik belefolynak a vitába, jól rávilágítva a mindent mégjobban tudó marhaságaira. Na ezek hamar megkapják, hogy ők robotok és a vitapartner bérencei, meg ilyesmik. Vagy vegyük azt a ritka esetet, amikor hónapokig nem ír senki semmi érdekeset a listára. Na majd a szakértőkém fog. És az sem baj, ha erre senki nem válaszol. Majd ő fog. Még jó, hogy saját magát nem anyázza.

8. Aztán meg itt vannak a szintén nem Amigás listákon található Humor(os) Heroldok. Ezek a manusok soha semmilyen lista függő levelet nem írnak, csak úgy havonta egyszer vmi szerintük határtalanul vicces dolgot. Pl. a Magyar Demagógusok listájára szeptember idusán[3] érkezett pár sor a repülőgépek és a nújorki toronyházak közötti kölcsönhatásokról. Először nem értettem, aztán vki elmagyarázta, hogy ez egy vicc volt. Mert illetőkém egy nagyon humoros ember (valóságos holló a varjak között), akinek poénokkal fűszerezett mondásaira az egyetlen lehetséges tevékenység, ha egymás hasát csapkodjuk hangos nevetgélések közepette. Aztán sem értettem. Vki néha szólhatna, mikor kell kacagni olyannyira...

9. Aztán itt vannak az apróhirdetések. Az Amigás listán feladottakra privátban az válaszol, akit érdekel. Más listákon ez nem így van!

> Elado 1 kg padlizsan. Ara 100 Ft.

Huje vagy? Enyiert teknapp 2 kg-ot vetem.

Ha meg nem írja oda az árat, akkor meg az a baj.

Na, azt hiszem, ennyi elég ahhoz, hogy lássátok a különbséget a nagyszerű Amigás Lista és más - felejthető - listák között.

N2

lábszag van?

1. Levelező listának nevezem azt, amikor egy bizonyos címre megküldött levelek mindegyikét megkapja az arra a címre bejelentkezett tagok mindegyike. Elméletileg. A valóságban apró szer(ver)zetesek tömkelege van elhelyezve egy-egy Szerver elnevezésű fekete kolostorban. Amikor a csőpostán beérkezik egy levél, az osztályozó barátokhoz kerül, akik lemásoltatják a kellő példányszámban. Ha a másoló barátok befejezték lúdtollaik sercegtetését, és mindegyikük tekintete felemelkedett a ferdesíkú írólapról, a már elkészült levelek egy internet nevezetű ima segítségével kerülnek a célállomásukra.

2. Szabadidőnek nevezzük azt az időtartamot, amelyet - valamely furcsa oknák fogva - az Amigás nem szeretett Amigájával tölt - eléggé el nem ítélhető módon -, hanem valami mással. Pl. étkezés, alvás, meg ilyesmi el nem ítélhető és teljességgel lényegtelen dolgok. Ahogy a dal és az alkotmány is mondja: 8h munka, 8h lihegés, 8h Amigázás.

3. Ne kezd el az Ida napot keresni a szeptemberi naptáradban. Ez egy célzás volt vmi tök ismeretlen Sexpír (ugye jól írtam?) nevű manus rég elfeledett drámájának pár sorára... Tudjátok, amelyben valami római diktátort meggyanúsitanak egy Martius-nak hívott patrícius Ida nevű rabszolgájával kapcsolatosan vmi sexualitásokban bővelkedő cselekményekkel.

Lemeztöredezettség és egyéb huncutságok

Mivel nincs - még - minden Amigásnak 40 Gigás vinyója, ezért a vinyók többségéről az mondható el, hogy többnyire csurig vannak, s a rajtuk lévő partíciók is. (Miből gondolod, hogy egy negyven gigás vinyó nem lesz csurig két hét után? - a törd.) Na jó, esetleg csak háromnegyed fölött úgy 20%-kal. Aztán megjelenik az új Kvék klón, amit ugye muszáj felvenned. Igen ám, de a vinyó teli, tehát Delete pár olyan programon, ami már nem kell.[1]

```
Delete #? #?.#? ALL QUIET FORCE
```

(Természetesen lehetőleg a gyökérkönyvtárban.) Aztán pár ilyen 'delete régi, copy új ware' akció után érdekes dolgokat figyelsz meg. Hogy pl. a N2 270MB-os, 8 évvel ezelőtt elegendő mennyiség névre keresztelt vinyója felgyorsulhatott, mert ugyanolyan gyorsan töltöget, mint a Te tegnapelőtt készült és tegnap vett szkázid. Vagy a Tiéd lassult le ennyire. Nos, inkább ez utóbbi.

Mert mi is történik a viccmesterrel, amikor ide-oda pakolgatsz, törölgetsz. Mondjuk megformázol egy vinyót és elkezded pakolgatni rá a leghottabb warékat. A vinyóra ezek szépen egymás után kerülnek fel. Egy kétszáz blokkot elfoglaló file kétszáz egymás utáni blokkra kerül fel. Na és vajon mi történik 200 egyblokkos álománnyal? Mondjuk a következő sorrendben foglalják az állományok a 400 blokkos partíciódon a helyet: 5 89, 12, 73, 199 (eddig a jövő heti lotto nyerőszámok) és 19 (ez a hatosé).[2] Még maradt is három blokk. Abba most ne menjünk bele, hogy Te ugye bájtban (a.m.: byte) látod a méretüket. Számold úgy, hogy egy blokk kb. 48x bájt és ha a filé végére egy blokkba csak tucatnyi bájt jut, a következő új blokkot kezd. Tehát három db 1K-s file minimum 9 blokkot elfoglal. Ha 1024-re állítottad a blokkméretet, akkor csak hatot. Hihi. Valamint van olyan, hogy üres blokk(ok) minden állomány után, aztán a struktúra is foglal, meg ilyesmik. Szóval tuti, hogy nincs három blokkod, esetleg mínuszban. Mondjuk, hogy fel akarsz másolni egy 103 blokkos állományt, de ugye nincs rá hely. Le kell törölnöd a stuffokból. A 199 blokkos file tuti hogy kell, a 89-es is, tehát a maradékot letörlöd és már fel is másolhatod a warét. Csakhogy: ezután már biztos, hogy nem lesz minden blokkja egymásután. 5 lesz elöl, aztán 89 szünet, aztán 85 sorban, 199 megint kimarad, majd a maradék jön. Amikor az állományok adatai nem egymást követő blokkokban vannak, azt az esetet lemez töredezettségnek (am.: fragmentation) hívjuk. Van memória, meg ablak töredezettség[3] is, de ezeket talán most kihagynám. Most képzeld el ugyanezt egy nagy vinyón, kismillió állománnyal és többszázszor egymásután. Ekkor ne csodálkozz, ha ez a szerencsétlen vinyó - egy, vagy több állomány betöltésekor - a blokkok keresgélésére, meg annak a szerencsétlen fejnek (mondja is ilyenkor az elektronika: fej, vagy írás) a rángatására több időt fordít, mint a 8-szoros CD-ROM meghajtód.

Mit lehet tenni a lemeztöredezettség megszüntetésére? A triviális eset, ha van egy másik partíción hely, akkor szépen mindent átmásolsz, jön egy Format, beengeded, majd mindent visszamásolsz. Hm, szó se róla, ez a legegyszerűbb és legjobb. Ha nincs helyed, keresned kell egy olyan programot, amelyik szépen elrendezgeti az állományok blokkjait. Van pl. a ReOrg. Ez egy régi program, de jó. Van a QBToolsnak is hasonló opciója, de már a legrégebbi vinyómon is rakoncátlankodott, tehát most nem veszem elő. Nem is tudnám, mert a Delete-tel archiváltam. Azt hiszem, a DiskMon Tools és a DiskSalv is tudja (PFS-nél inkább ne, ha kérhetlek. Ha jók lesztek, majd írok arról is, meg az utility-jeiről.).

A ReOrggal - és más defragmentáló programokkal is - csak egy nagy baj van, éspedig ez a kettő:

1. Lassú. Több szóval: cefetül lassú. Olyan lassú, hogy a múltkor is - ahogy ment - huss, kinőtt előtte egy gomba. Most nem futtatom, de félórákat elszöszmötölt az 540-es vinyómmal is. Ez nem is furcsa, hiszen minden egyes blokkot ide-oda pakolgat. Van úgy, hogy többször is. Nem mindig lassú ám. Ha bekapcsolod a 'Simulate organisation only' opciót, akkor rettentő gyors, de cserébe nem is csinál semmit. Ja, úgy könnyűl

2. Kényes. A lényeg az, hogy nem szabad mellette semmilyen programot futtatnod, akárhány partíciód van, akárhány gigaherces PPC procival, meg 060-sal, meg 512M RAMmal. Mert ha elgurul - márpedig el fog, ez képes és a WB aknakeresőjével is megpusztul -, akkor lőttek az adataid jó részének (és soha nem fogod megtudni, hogy hol voltak elásva pillanatnyilag az aknák). A köv. indítás után jön az üzenet, hogyaszongya: Volume izé: is not validated. Ekkor meg rohangálhatsz egy validáló proggyért. Na ná, majd DiskDoctor. Hehe. Az meg egy különösen jó móka, hogy pár állományt nem is fogsz utána megtalálni sehol.

Arra nagyon vigyázz, hogy a defragmentáció folyamatát semmiképpen ne szakítsd meg. Szóval semmi reset közben, meg ilyesmi. Viszed onnan a kezed! Na jó, az elején, amikor még csak méricskéli a lemezt, oszt, szoroz, akkor a 'Degree of fragmentation' elnyomása előtt még rezetelhetsz.

A ReOrg-gal több vinyót is rendezgethetsz egyszerre, de akkor méginkább lelassul. Olyan lassú, mintha egyet lépne előre, kettőt meg hátra. Hogyan ér oda? Jópofil Hát még időben megfordul. Ha ua. vinyónak akarod két partícióját reorganizálni, akkor jobb, ha bepakolsz a gép mellé háromnapi hidegélelmet. Bekapcsolhatod, hogy az ippeg pakolt blokkot formázza-e, ellenőrizzen-e, vagy pl. WB-barát munkálatokat is kérhetsz. Sőt, grafikusan megmutatja egy ablakban, hogy hol tart. Ezeken kívül még van pár opciója: a lemez dátumának update-je, a védelmi bitek birizgálása, a nem használt blokkok kidzsuvázása, szabad blokkok rendezgetése, állományrendszer módosítása (csak normál FFS, IM, DCFS között működik), a munkájához szükséges memória puffer méretének állítgatása, stb. Ha mindent beállítottál - vagy semmit, csak végre induljon már,

mert mozijegyed van - akkor Start. Aztán már csak a 'Reorganisation Finished' kiírásra kell várnod egy kicsit. Közben eszembe jutott: az 540-esnél kb. 3/4 óráig tartott a melója. De lehet, hogy rosszul emlékszem.

Ja, még valami: mennyi memória is kell neki?

400 K a programnak

7K a vinyó megáiként

6 * sectors_number/track_size (K)

150K safety mem

Házi feladat: számold ki, hogy egy 10 gigás partíció reizéléséhez vajon mennyi memória kell neki. Szorgalmi: és vajon mennyi idő? Azt hiszem, egyszerűbb, ha feliratod CD-kre és Delete[4]

N2

lábszag...

1. Mert annak a vacaknak csak a 30 perces demója van meg, a másik meg kódot kér, a harmadik ugyan csak egy librarit hiányol, de az nincs sehol, a negyedik már a másoláskor sem kellett, de volt még nyóccáz mega, az ötödiknek még mindig nem jelent meg a leírása az Amiga Világban, és még sorolhatnám...

2. Ne púposkodj! Persze, hogy az ötöslottóban csak 90 szám van! A hatosban meg mégkevesebb. Ez egy ilyen lottó, ezen ezek a számok lesznek a nyerők.

3. <l>ablak töredezettség</l>: Ezzel a hogyishíjjákon találkozhatsz sűrűn. Ha esetleg olyan ablakoknak nevezett micsodákon keresztül nézed a mailjaidat, akkor még sűrűbben. RED CODE rulez! Cserélje le fridzsiderjét a mi termékünkre! Mondotta volt az az ember, akinek nevét egy Amigás újság belsejében nem lehet szerepeltetni. A mi termékünk fagyaszt a legjobban!

4. Annyit volt már szó a Deletéről: DOS parancs, leírása a B.N.A.K. (#1)-ban. Van még az állománykezelőknek is hasonló funkciója, de az igazi Amigás DOS-t használ, a filemanagerokra rá sem néz. Na jó a DOpusra igen, mert azzal nézi a legújabb adult képeket.

Kukkolás, nyomkövetés

A DOSTrace és a SnoopDOS Két jó kis monitorproggi, amelyekkel megnézheted, éppen mit is csinál az Amigád. No azért nem minden akciót kísérhetsz nyomon, de a DOS-os dolgok többségét igen. Sőt a kapott információkat nem csak a - bármelyik publikus képernyőre nyitható - ablakában kukkolhatod meg, de el is mentheted, kinyomtathatod a későbbiekre, vagy a soros porton keresztül külső terminálra is küldheted. Amúgy mindkét ware commodity, annak minden előnyével és hátrányával együtt. Ja, nekem csak az a gondom, hogy mindig a másikat indítom, mikor az egyik ippeg hogy jobb lenne.

De tényleg, mire is szoktunk kíváncsiak lenni?

1. Mégis, mi a nyavala kell ennek a frissen telepített alkalmazásnak? Mert nem írja ki, hogy villámgyorsan telepítsük az xy lájbrörit, meg az yz divájszot, mert ő bizony tuti, hogy ezek nelkül nem fog elindulni. Már miért írná ki? Vagy kiírja, de neki nem is ezek kellenek, hanem valami egészen mások. Szóval, ilyenkor a legegyszerűbb az lenne, ha letörölnénk ezt az új warét. De nem, mi valamivel megvizsgáltatjuk, vajon miket szeretne töltögetni, hívogatni, persze sikertelenül.

2. Mi írkál a vinyóm véletlenszerűen kiválasztott könyvtárába mindenféle xyz filéket naponta kétszer úgy 6 mega terjedelemben? Persze ezeknek a filéknek ismeretlen a típusuk, a formátumuk és megfejthetetlen a tartalmuk, de arra jók, hogy telepakolják a 40G-s vinyómat csordultig...

3. Ez a SD miért írja ki, hogy nem találja a saját gájdját a 'HELP:ENGLISH' könyvtárban, amikor tegnap másoltam be oda? Természetesen megnézettem vele és kiírta, hogy a 'PROGDIR:', a 'PROGDIR:Help/magyar' és a 'HELP:magyar' könyvtárakban kereste, tehát adott, hogy hova kell bemásolnom.

4. Vajon lészen-e parti 2001 decemberében a csokiban? Na erre a kérdésre egyik program sem tudja a választ. Illetve én pl. tudom, de tuti, hogy dec. 31-ig nem fogom elárulni... Naná, majd jönnek mindenféle Amigások és megint korán elfogy a sör a bufferből.

Rekviráció

A használatukhoz semmi különös nem kell, csak a szokásos 2GHz-es Inter Plexium nyócas professzor, 1 GB RAM (plussz a szvepp), 40GB üres hely a szkázilV-es merevlemezen, DVD, PSzH, HKSz, 21 hüvelykes XYZGA monitor, két hajszárító, 1 db toronyóra kb 70 m-es lánccal és egy Doors2010-es grafikus felület a legújabb telepítő varázslóval. Ha ez az átlagos/minimális/elavult/túlhaladott (a nemkívánt törlendő) konfiguráció nincs, akkor bármelyik Amigán 2.04-es KS fölött (DT -> ReqTools.library) elfutkározik.

A használat

Mindkét warét oda másolod, ahová akarod. Javasolhatom valamelyik alapértelmezésű keresési útvonalat? Mert különben gépelheted be, hogy például 'enyimDH8:free_warék/jó_kis_utilities/csekkoló_programok/DOSTrace/dtrace'. A lusták átnevezhetik DT-re, vagy SD-re. Vagy CLI/Shellből (WB menüből) indítod a nevének megadásával, vagy WB-ből az ikonjára viszed az egérmutatót és az egér bal gombját egy kb. 4-6 dkg-os függőleges mozdulattal lenyomod hirtelen kétszer a matató ujjaddal. Nálam elég, ha gondolok rá, de hát nem lehet mindenkinek gondolatolvasó perifériája a 4.0-ás oprendszeréhez... Indításakor mindkettő csekkolja, hogy fut-e már. Ha igen, akkor a DT-nál ez volt az exit (am: quit). A SD meg előregyün.

Ha Shellből inditod és mondjuk a héj(á)t másra is akarod használni a DT, vagy a SD futása alatt, ne felejtsd el a Run-t! Amit ugye már régen átneveztél R-re?

1> R DT

vagy

1> R SD

Ja, és Enter! Ha kíváncsi vagy az indító paraméterekre, akkor a fenti sorok végére egy szóközt és egy kérdőjelet is tegyél (lehetőleg ne a vagy után: 'vagy ?', mert apró nevetgélések és sikongatások kiséretében kiírja, hogy ismeretlen parancs, vagy mi). A SD ismeri a HELP paramétert is.

Amúgy WB-ből indításkor először lecsekkolják az ikon tooltypes rovataiban szereplő beírásokat, aztán betöltik a default setting állományt (helye PROGDIR:, ENVARC:), beolvasva és akceptálva a tartalmát, meg ilyesmik...

DOSTrace

Egyszerű felület, semmi csicsa, csak ablak és pár menü.

Indító paraméterek

HISTORY: Ezzel utasíthatod, hogy max. hány sort tároljon. 0 esetén semmit, a max. 256. Ha KingKong-od van, akkor az abban beállított puffer méretét használja. Ha jól emlékszem...

OUTPUT: Megadhatod, hogy mely divájszra, vagy filébe küldje az összelopkodott infókat. 'OUTPUT=PRT:' pl. a nyomtatóra küldi. Egyébként csak megjeleníti az ablakban. Van egy trükkje, amivel 9600 bauddal dúrja kifelé az adatokat a soros portra: 'OUTPUT=DEBUG'. Ilyenkor nem árt, ha van vmi terminál szerűség is a portra aggatva, mert különben sosem tudod meg, mit akart kiírni.

LEFT, TOP: A kimeneti ablak bf sarka ennyi pixelre lesz a képernyő bf sarkától. Alapeset: balra 0, felfelé eggyel lejebb, mint a képernyő tételsorának alja.

WIDTH, HEIGHT: A kimeneti ablak szélessége pixelben és magassága sorban. A default egyenlő a képernyő méretével, mínusz tételsor.

SCREEN: A megadott nevű képernyőre nyit ablakot. Ha elhagyod, akkor az alapbeállítású publikus képernyőre.

TRACE, DONTTRACE: Kimaszkolhatod a figyelni kívánt és nem kívánt infók fajtáját:

```
A: AddBuffers     M: LoadSeg
B: CreateDir      N: Lock
C: CurrentDir     O: MakeLink
D: DeleteFile     P: NewLoadSeg
E: DeviceProc     Q: Open
F: ExAll          R: ParentDir
G: Examine        S: Rename
H: ExamineFH      T: SetComment
I: Execute        U: SetOwner
J: GetDeviceProc  V: StartNotify
K: Info           W: SystemTagList
L: InternalLoadSeg X: Close
                  Y: UnLock
a: Read           c: FRead
b: Write          d: FWrite
```

Pl. 'TRACE=CDMNQI' kb. azokat követi, amiket a SnoopDos 1.7. Alapesetben minden AmigaDOS funkciót lekövet és kijelez.

TASK: A nyomon követni kívánt taszk címét kéne megadnod, ha esetleg tudnád. De nem tudod. Honnan is tudnád?

CX_PRIORITY, CX_POPKEY, CX_POPUP, CX_ACTIVE: a szokásos kommoditi témák, mint pl. a ware prioritása, hívógombja, elrejtése, estébé...

Ikonos indításnál is ugyanezeket a paramétereket használhatod, de a ToolTypes rovatba kell begépelned.

Menü vs. álákárt

Project

Active: ha ki van pipálva, akkor a DT dolgozik.

Task: Egy kérdezőben megadhatod a figyelni kívánt taszk vagy processz struktúrájának a címét. Rossz cím esetén beep.

Clear: A históriát és az ablakot portalanítja.

Hide: Elrejti az ablakot, de a ware megy tovább. A múltkor is olyan mély illegalitásba vonult, hogy csak titkosszolgálati módszerekkel sikerült megtalálnom, mert már megint elfelejtettem a hívógombját.

About: A szokásos dolgok 'róla'. Ilyen opcióval rendelkezhetne pár nőnemű egyed is. Pl. rákattintok és megadja a telszámát, meg ilyesmi...

Quit: Ez még mindig az Internetre csatlakoztatást indítja el. Mikor tanuljátok már meg, hogy a quit azt jelenti magyarul, hogy csatlakozás az internetre? Hihi. Hazudtam!

History

Clear: Törli az ablakot és a történelmet. (A jó maradhat, a rosszat, meg a csillagokat majd lehazudjuk.)

Save: Elmenti...

Print: Kinyomtatja...

Prefs

Patches: kiválaszthatod, hogy a figyelemmel kísérhető események közül mik is érdekelnek téged. Hát engem pl. a szembeházból a Gizi esti vetkőzőszáma, úgyhogy holnap veszek is egy látcsövet. Erről jut eszembe: vki küldje már el azt a nem empé filét, amiben nem az a volt nem tornászlány nem akrobatizál nem a lepedőn, vagy hol nem!

SnoopDOS

Elvileg két érdekes verzió van, az 1.7-es és a 3.0-ás. Ez utóbbi lényegesen többet tud, meg nekem is ez van, tehát erről lesz most szó.

Paraméterezés

Van kb. 100 és parancsnak (is) hívhatjuk. Ezeket megadhatod indításkor (dáblijúbíből, klíből), menet közben ARexx-szel, menüvel, gombbal, gadgettel, hívógombbal, gondolattal, satöbbi. Tényleg leírjam mindet? AddLog-tól WindowWidht-ig? Maradjunk annyiban, hogy szinte minden beállítható. Ami nem, az nem is érdekes. Na jó, de csak ismertetés szinten:

Beállíthatod a használt környezet néhány tulajdonságát, mint pl. a fontkészleteket és méretüket, a pufferok méretét, a kommoditi dolgokat, az ablakok méretét, pozícióját, meg ilyesmiket.

A naplót megnyithatod, hozzáfűzhetsz, beállíthatod a formátumát, törölheted és lezárhatod, sőt még a soros portra is küldheted.

Beállíthatod, hogy pontosan milyen műveletekre, akciókra vagy kíváncsi és mikre nem.

Mondtam már, hogy ha kíváncsi vagy, a parancssorban helpet is kérhetsz?

1> SD HELP

De van egy érdekes dolog. Gépeld be a CLI-ben az előző sor végére valamelyik parancs nevét:

1> SD HELP BUFFERSIZE

... és máris megjeleníti a gájdot és a BUFFERSIZE oldalra lapozza. De ez még mind semmi, mert ha a gájd már nyitott, mert éppen tanulmányozod a ware manuálját (amit azért nem hiszek, mert miért pont Te lennél az egyike annak a max. 5 Amigásnak, akik olyasmi meggondolatlanságot cselekesznek, hogy kézikönyveket

olvasgatnak. Tudom én, hogy sokkal egyszerűbb feldobni egy mailt [villámposta?], hogy: help! hogyan tudom beallitani a SD pufferméretét?), akkor a már megjelenített gájdban lapoz a BUFFERSIZE oldalra. Ez egy elég korrekt programozói magatartásnak tűnik, nem?

A főablak

A SD ablaka egy kicsit komfortosabb, mint a DT-é. Teli van gombokkal, kiírja a státuszt és van egy jópofa dolog, hogy az oszlopok megnevezésén (event heading) a bal egérgombot lenyomva tartva arrább pakolhatod az oszlopokat. Sőt, ha ezen a soron kettőt kattintasz, előhív egy ún. format editort, amiben az oszlopok címét, méretét és tartalmát módosíthatod.

Ha az ablakon belül lenyomod a Help billentyűt - és jó helyre raktad - a gájdot jeleníti meg.

Ja, és ebben az ablakban jeleníti meg azokat az infókat, amikért a warét elindítottad.

Szóval: Legfölül van a menüsor, de ezt csak a jobb egérgomb lenyomásakor láthatod. A menüket talán nem részletezném külön, mindegyik helyettesíthető paranccsal, vagy gombbal. Az ablak tételsorában semmi érdekes, csak pár infó és a hívógomb. De ez úgyis csak akkor érdekes, ha már elrejtetted (pl. a bal szélén lévő ablak bezáró gombbal), akkor meg a tételsor sem látszik. Alatta egy fejléc van, ami felsorolja, hogy miket is mutogat meg az ablak legnagyobb részén. Ennek elemei tologathatók és kettős kattra előjön egy új ablak, amiben az információk kiírásának sorrendjét módosíthatod. Az ablak alsó részében 9 gadget van. Ebből 8 a gomb, 1 pedig csak úgy írogat kifelé mindenfélét egy négyszögletes virtuális mélyedésben.

Status: magyarul státusz. Ez egy pár szavas üzenetet jelenít meg a ware jelenlegi státuszáról. Hogy például disabled, paused, meg ilyesmik. Semmi érdekes.

Hide: elrejti a SD-t. Minden ablakát becsukja, de azért a kukkolás marad a háttérben, ha be volt kapcsolva. A főablakot újranyitni a hívógombbal, az Applkonjával, ill. a WB Tools menüjében lévő Show SnopDos menüelemmel, vagy a rendszerhez adott Exchange nevű programmal lehet.

Quit: na ez az, amit sosem tudok, de nem is lényeges, mert ez annyira bonyolult funkciót hív elő, amit a felhasználók 99.99%-a sosem használ.

Pause: ideiglenesen szüneteltethető vele a történések kukkolása. Ezt a gombot még nem is használtam, mert a TAB billentyű egész jól helyettesíti, unpauzálni meg ott a Shift + TAB hívógomb (am: hotkey). Amúgy érdekes a működése: Pauzálok és elmentem a CEddel írt szöveget. Ezután a SD kiírja, hogy lockolta a filét, a pointer a CEdben foglaltra vált és addig nem is adja vissza, amig ki nem kapcsolom a pauzálást. Ezután még kiírja, hogy megnyitotta a filét, majd újra írhatok a CEdbe.

Disable: teljesen letiltja a kukkolást, amíg vissza nem kapcsolod.

Open Log: a kepten egy új hajónaplót kezd, mert a régi már betelt. Ennek a gombnak a felirata módosulhat, ha a Settings ablakban átállítod a Log mode ciklikus gombot promptról.

Save Settings: a jelenlegi beállítások menthetők el egy bármely háttértárolón lévő állományba. Igen, a RAM lemezre is. De én az 'ENVARC:'ot ajánlanám, ami ugye általában a 'SYS:Prefs/Env-Archive' útvonal közkedvelt neve. Ha a default néven (SnoopDos.prefs) mented el, a fenti útvonalra, akkor a következő indításkor már ezt fogja beolvasni.

Setup: pár beállítás kieszközlése a Settings ablakban. Lásd lejjebb.

Functions: egy ablakot rak ki, amelyben beállíthatod, hogy miket kukkoljon.

Settings ablak

Hide method: az elrejtési metódusok. Láthatatlan (a SD minden nyomát eltünteti, csak a hívógombbal csalogatható elő), appikon, semmi (nem rejthető el) és a WB Tools menüje.

Open window on: az alapbeállítású, az elöl lévő, vagy a megnevezett képernyőre nyissa az ablakát? Bármelyik csak nyilvános képernyő lehet.

Log mode: beállíthatod a naplózás típusát (módját). A Prompt user azt jelenti, hogy nyit egy szabványos ASL állománykiválasztót, amelyben meg kell adnod, hová loggoljon. Append = hozzáfűzés, Overwrite = felülírás, Serial port = csak nem a soros portra küldi(?), csak nem 9600 bauddal(?), több nincs. Egyébként a főablakban a loggal kapcsolatos gomb felirata is jelzi, hogy itt mit állítottál be. Ha esetleg egy konzol ablakba küldöd a naplót, CTRL + D, CTRL + E brékszignálokkal a naplózást állíthatod le, CTRL + F a főablakot hozza előre, a CTRL + C pedig kilövi a warét. A soros portra küldéshez nem árt egy csatlakoztatott dibágger terminál is.

File I/O: automata, közvetlen és pufferelt lehet. Ez arról szól, hogy milyen módon küldje át a naplóba az infókat. A közvetlen esetén sosem pufferolja, puffereltnél meg sosem küldi át közvetlenül az adatokat, hanem úgy kb. 8K-nként. Na, vajon mi lehet az automatikus?

Scroll buffer: ezzel a főablakban visszagörgethető sorok mennyisége állítható. Tudod, az ablak jobb szélén a görgetősávval és nyilakkal. Egy egység egy KB (576 egység meg egy áruló Amigás magazin). Ha azt vesszük, hogy egy sor kb. 100 byte puffert foglal el, akkor könnyen kiszámítható, hogy az alapbeállítású 32K pufferben úgy 320 sor - és esemény - tárolódik.

Buffer format: ez nagyon fontos. Például a kisebb vidéki állomásokon, vagy a szláv országokban nem vagyok megelégedve a buffetek formátumával. A buffetek hímtojalettjeiről nem is szólva. Ez egy fűzér beviteli mező, ahová közvetlenül is begépelheted az oszlopok típusát - mármint, hogy mégis mit írjon ki a kukkolt eseményekről -, de úgysem tudod fejből, tehát használd az Editet. Nem Őt, a gombot!

Edit: A format editor ablakot hívja elő. Lsd alább.

Logfile format: ua., mint az előző, csak itt a naplóba kiírt sorok formázásáról van szó.

Copy: a puffer format mezőben lévő karakterfűzért a napló format mezőbe másolja.

Hotkey: a ware hívógombját adhatod meg, amivel az illegalitásból

előhívhatod. A default a 'ctrl alt d'. Azt nem fogja megérteni, hogy 'kontroll + alt + dé' és kiírja a főablak tételsorába, hogy <invalid> és olyan billentyűt még a legújabb internetes, pfuj&pray, multimédiákos, 3D-súteres billentyűzeteden sem találsz. Állítólag az új billentyűzeteken már van egy ANY nevű gomb, amit akkor kell lenyomnod, ha egy program kiírja: 'Press any key'.

Screen name: itt egy szkrín néméját kell megadnod, ha a tőle balra lévő gombon a 'Named Sreen' feliratot látod.

Log file: A legegyszerűbb, ha a naplófájl nevét írod be. Van egy pici gomb a végén, hátha nem tudod fejből.

Window font, Buffer font: Az ablak és az infókiírás betűtípusát és méretét (magasságit) állíthatod be.

Functions ablak

Ez nem a függvényekről szól, hanem a program által kukkolható rendszer és DOS funkciók (juszt sem függvények) ki-bekapcsolásáról. A művelet egyébként roppant bonyolult, ezért részletesen írom le. Tehát vannak négyszögletes gombok, mögöttük a jelentésükkel, hogy mit kapcsolnak. Az egérmutatót (am: micepointer) az átkapcsolni kívánt gomb fölé kell kormányoznod, majd lenyomnod a bal egérgombot. Ekkor két eset lehetséges: az első, hogy ha egy üres gomb fölött lévő egérmutatónál nyomod le a gombot, akkor egy kis pipa jelenik meg rajta. A másik, hogy egy kipipált gombon, akkor meg valaki lenyúlja a pipát. Amelyik funkció gombja nem pipás, azzal a SD nem foglalkozik, amelyiké pipás, azt fogja kukkolni. Én pl. most pipás vagyok, mert hiába kukkolom a butéliát, üres.

System, AmigaDOS: két ciklikus gomb, amivel előválaszthatod, hogy mely gombok milyen állásban legyenek: kiválasztott, mind, egy gyík sem.

Only show fails: a kukkolt tevékenységeket csak hibás végeredmény esetén mutatja meg.

Show CLI number: a kiírt processz nevek elébiggyeszti a klí számát, amelyből indult. Pl.: '[4]Multiview'.

Show full paths: amikor egy program állománynevet továbbít egy AmigaDOS funkciónak, többnyire a relatív útvonalát értelmezi a program aktuális könyvtárától számítva. Ha bekapcsolod, a teljes útvonalat is kiírja.

Use device names: a teljes útvonal bekapcsolásával együttműködve a divájsz nevét is kiírja. Pl.: bekapcsolva 'HD0:könyvtár/filé', kikapcsolva pedig 'Renccer:könyvtár/filé'.

Monitor packets: Valami olyasmi van, hogy vannak olyan programok, amelyeket nem az elavult és kényelmetlen StormC-vel, hanem a korszerű és felhasználóbarát GNU C-vel készítettek és linkelték az ixemul.libraryhoz. (SEGÍTSÉG!!!! Valaki csináljon már egy normál GUIt a GNU C-hez, mert ha én fogok, akkor arról vagy nyóc oldalt fogok írni... és ARexxben, vagy AmigaBasicban.) Na ezek borzasztó dolgokat csínálnak: átugorják a normális dos.library funkciókat és közvetlenül a DOS divájsszal társalognak mindenféle I/O csomagokat (paketteket) használva. (Pfuj, ez olyan undorító... Sőt, isznak, kártyáznak, csapkodják az asztalt, hangosan danolásznak és nőkkel ismerkednek. Mert most van ez az új dolog, hogy állítólag férfi a nővel... Egyszer próbáld ki!) Szóval, ha ilyesmivel találkozik, akkor kiírja, de elétesz egy italos állapotban legyőzhetetlen kis stöpszli gall harcost - olyan aranyos szárnyacskákkal a sapekján -, pl. '*MakeDir'. Amúgy a SD az ilyesmi expressz csomagok közül a Delete, Lock, Makedir, Makelink, Open és Rename funkciók hívását veszi észre. (Ezek a Lock-on és Open-en kívül borzasztóan sűrűn használt DOS funkciók, amik a GNU C-vel elkészített programok minden második forrás-sorában szerepelnek.)

Packet debugger: Ez egy kicsit összefügg az előző opcióval, de még rátesz egy lapáttal. Ezzel kukkolhatók azok a csomagok, amelyeket vmelyik mountolt állományrendszer divájszának küldenek. Amikor ezt először engedélyezed, akkor egy listát készít az aktuális mountolt divájszokról. Ha vmit később mountolsz, akkor ezt automatikusan hozzácsapja a listához. Ha mégsem, akkor kapcsold ki-be ezt a gombot.

Monitor ROM calls: Amikor egy program meghív vmely rendszerfüggvényt, ezzel kapcsolhatja a belső hívások triggerét más rendszerfüggvények felé. Ha pl. vmi meghívja az OpenLibrary() függvényt, ez eredményezheti a FindResident() és az Open() függvények hívását is anélkül, hogy a SD ezt kiírná. Persze, ha ezt bekapcsolod... Némi porbléma lehet, ha ezzel együtt kikapcsolva marad az alatta lévő gomb is.

Ignore Workbench/Shell: Mivel általában bizonyos programok (taszkok, processzek) működését szokás kukkolni a SD-vel - és nem csak úgy általánosságokban, össze-vissza forogva a látcsővel a szemeink előtt -, lehetséges, hogy szükségtelenül bekavarhatnak a futó WB és a nyitott kli-k saját kis akciói. Na ezek kukkolását lehet kikapcsolni ezzel a gombbal.

Rendszer funkciók:

FindPort, FindResident, FindSemaphore, FindTask, LockScreen, OpenDevice, OpenFont, OpenLibrary, OpenResource, ReadToolTypes, SendRexx: Ezekkel kapcsolgathatók a rendszer adott nevű funkcióinak figyelése. Azt hiszem, a nevek majdnem mindent elárulnak magukról.

DOS funkciók:

ChangeDir, Delete, Execute, GetVar, LoadSeg, Lock, MakeDir, MakeLink, Open, Rename, RunCommand, SetVar, System: Ezekkel meg a DOS különböző függvényeinek figyelése kapcsolgatható.

Megjegyzés: Nem érdemes ám mindent bekapcsolgatni. Ha pl. arra vagy kiváncsi, hogy egy prg milyen library nemtalálása miatt nem hajlandó elindulni, akkor tuti, hogy fölösleges a MakeDir gombjának bekapcsolása. Nálam úgy van, hogy alapból a DOS hívások többsége be van kapcsolva, a rendszer hívásai közül max 1-2 és csak akkor kapcsolok be vmit, ha annak kukkolására szükségem van.

Match name: itt egy szabványos kis/nagybetű érzéketlen AmigaDOS helyettesítő mintát kéne megadnod, ezzel megadva, hogy mit kukkoljon illetve minél hunyjon szemet a ware.

Format editor

Ebben az ablakban a kukkolás

eredményének kiiratását formázhatod. A baloldali ablakból átviszed az elérhető mezőtípusokat a jobboldaliba. Vagy fordítva. Ezt hívják zseblopásnak, magyarul drag&dropnak. Az alsó csúszkával az oszlop szélességét állíthatod.

(Az pedig aljas rágalom, hogy azok a kis százalékjeles karcsik hasonlóak, mint a C nyelv printf()-je által használtak.)

DT vs SD

Persze itt azt várod, hogy megmondjam neked, hogy melyik a jobb (és melyik a bal), meg hogy - szerintem - melyiket kell használni. Persze, majd én dolgozzak helyetted. Netalán a felelősséget is vállaljam? Nem! Csak pár észrevételemet írkálom le, döntened neked kell.

1. Sokan azt mondják, hogy a DT a jobb. Hát, nem tudom. Van amikor az egyik a jobb, van amikor a másik. Pl. elmentem (ezzel nem azt akartam írni, hogy mult időben eltávozok) ezt a szöveget, a DT kiírásának a felét nem látom (pont a végét, ami a legérdekesebb) a SD-nél operálhatok az oszlopok helyezgetésével és látom, hogy '...Write OK'.

2. A SD-ből egy gombbal eldönthetem, hogy logolja-e vagy sem és mikor az infókat.

3. Az SD mintha jobban megfogná a rendszert...

4. Az SD-vel nemcsak a DOS, hanem a rendszer dolgait is kifigyelhetem. Pl. portokat, szemaforokat, taszkokat, de még az ARexxnek a portjai felé küldött dolgokat is. Volt úgy, hogy a CEdnek küldött parancsot véletlenül kis betűkkel írtam a forrásban és csak a SD-szal vettem észre, hogy el sem küldi.

5. A két programon is tükröződnek a különböző programozói magatartások. Például, hogy mindenképpen muszáj egy jó program helyettesítésére egy kevesebbet tudót készíteni, mert különben nem is nevezhetem magam programozónak, meg ilyesmik...

N2

6. (de ez tsak olyan ui. féle) Arról nem is merek szólani, hogy az lenne a legjobb, ha egyes programozok korrekt hibafigyelést raknának a programjaikba. De ez olyan életszerűtlen. Gondold csak el, milyen kavalkád lenne itt, ha minden prg pontosan kiírná, ugyan mikre is vagyon szüksége a korrekt működéshez. És a programok mérete is megnőne minimum 0.5 - 1 százalékkal és ez a mai vinyóáraknál szinte megengedhetetlen viselkedésmód lenne a felhasználók többségével szemben. Írtam már, hogy teli van a hócipőm egyes programozókkal?

Debian Linux 68k (megint)

Hello minden kedves Linux rajongónak!

A következő oldalakon egy apró Linux rendszert telepítünk Amigánkra, mely első látásra semmire sem lesz használható. Az ujjgyakorlatok végrehajtását elsősorban kezdő Linuxman-eknek ajánlom, akik most kacsingatnak a Linux felé, illetve azoknak, akik a fantasztikus AmigaOS mellett valami más operációs rendszert is szívesen megismernének, feltéve ha az a más nem feltétlenül valami m$ "termék" kell, hogy legyen. Tudom, volt már az AmigaVilág egy korábbi (AV#3) számában Debian 68k Linux-ról cikk. Eme irománynak már több mint a fele elkészült, mikor visszalapoztam a régi számokat, s megdöbbenve vettem tudomásul, hogy az általam kreált sorok alig mondanak újat az olvasónak. Azért döntöttem mégis a cikk befejezéséről, mert Artlace írásával ugyan nem volt problémám, viszont telepítőfile-ok nélkül telepítési útmutatót olvasni elég frusztráló dolog. Ha a fentiek is úgy akarják, a mostani CD-mellékletre felkerül a két szükséges file, így most már semmi sem állhat az MMU-val rendelkező dudekok útjába.

(A két file itt található:

AVCD_6:AV/balage/amigainstall.lha

AVCD_6:AV/balage/base2_1.tgz

vagyis az AmigaVilág 6. CD mellékletén.)

Ezúton kérem a MTFÚ-t, ha nem lát újdonságot irományomban, nyugodtan mellőzze annak leközlését, valamint (ha mégis szükség van karaktereimre) itt, a cikk elején ragadnám meg az alkalmat, hogy Artlace kollégától elnézést kérjek, nem volt szándékom a levesébe kanalazni. (Bárki kanalazhat bármibe, feltéve, hogy telik az újság - MTFÚ)

Végül a fikázások elkerülése végett mea culpa, elismerem és bocsánat, mert jelen cikk erősen támaszkodik a Debian server-en (valahol) fellelhető install.txt file-ra.

Tehát még egyszer, ezt a mini-linuxot azért érdemes feltenni, mert kevés helyet foglal, és elsősorban azoknak ajánlom, akik szeretnének megismerkedni a Unix-ok világával. Ha rendelkezel MMU-val, kb. 50MB szabad hellyel a vinyódon és 8MB RAM-mal, az már fél siker.

Első lépésként mentsd le valahová a rendszered és minden mást, amire még később szükséged lehet és nem szeretnéd ha elveszne, ugyanis létre kell hoznunk két partíciót. Most csak a partícionáláshoz szükséges főbb lépéseket írom le, részletes leírást az AV3-ban találsz.

Az egyik partíció a swap lesz. Lényege, ha megtelik a memória akkor annak tartalmát ide írogatja ki a Linux, így újra szabad memóriához jut. A gond akkor kezdődik, amikor olyan dologra van szüksége a rendszernek, ami éppen ezen a swap részen várakozik. (Ilyenkor jönnek a w-k világából ismert hajmeresztő reszelőhangok.) Mivel mi egy elég aprócska (tanuló-) rendszert teszünk fel gépünkre, nincs nagy jelentősége a swap méretének, de a problémák elkerülése végett legyen ez ajánlott abszolút minimum: 20MB. (Kevesebbel én sem próbáltam.)

A másik partíció a root, vagyis a gyökér filerendszer (nem csak gyökereknek). Méretétől függően itt lesznek a rendszerfile-ok, esetleg a

különböző felhasználói programok stb. Ez utóbbit képzeljük el úgy, mintha az Amigán csak System partíció lenne, és oda telepítenénk fel a SuperFrog-ot. Ugye mindjárt látható, hogy ez nem a legjobb hely játékainknak. Természetesen Linux alatt is gyárthatunk "Games" partíciót, de itt erre megint csak nem térek ki, a lényeg, szánjuk erre a részre 30MB-ot.

Indítsuk el a HDToolBox-ot, kerítsünk is mindjárt 50MB szabad helyet (vagy faragjuk le ennyit valamelyik nagyobb partíciónkból, előtte ugye lementetted a dolgaidat?), melyet 20-30MB arányban osszunk fel.

A ROOT (30MB) partíció beállításai:

- partíció kijelöl,

- partíció neve: teljesen mindegy (ne ezt írd be...)

- "Advanced options" kipipál,

- "Change..." gomb megnyom,

- fent "Custom Filesystem" (vagy "Reserved Filesystem") kiválaszt,

- Identifier=0x4c4e5800 (ez LNX\0 szöveget fog visszaadni),

- Automount: kikapcs,

- Use custom bootcode: kikapcs,

- Reserved blocks at beginning: 2

- Reserved blocks at end: 0

SWAP (20MB):

mint az előbb, kivéve:

- Identifier=0x53575000 (SWP\0 szöveget ad vissza)

OK, OK, OK, "Save Changes?" -itt kétszer is gondold meg a dolgot!

Reboot.

Ideje leírni egy papírra a partíciók Linux-nevét, telepítés során szükség lesz rá. Mi egy partíció Linux-neve? A legegyszerűbb úgy megfogalmazni: ahogy Linux alól hivatkozni tudsz rá. Tehát ha fut a Linuxod, akkor nyugodtan felejtsd el, hogy az Amiga System-nek "WDH0" nevet adtál, azzal Linux alatt semmit nem tud kezdeni. Remélem az ábra segít (1. ábra). A téglalapokon belül a fizikai nevet (az "igazi" nevet) találod, azon kívül pedig a logikait (a mezei felhasználó általában ezzel találkozik, Games, Work, stb.). A Linux-ra szánt partíciókat kicsit besatíroztam. A "hda1" az első (A) IDE vinyó első partícióját jelenti, és így tovább, bővebben az AV3-ban.

Következő lépésként csomagoljuk ki az amigainstall.lha file-t valamelyik partícióra, az ábra szerinti elrendezésnél ez legyen mondjuk a WDH2, vagy Linux nevén hda3 gyökere, melyen FFS filerendszer legyen, máskülönben a Linux-telepítő nem lesz képes elérni az arra kitömörített file-okat. A kicsomagolás után egy könyvtárat találunk "debian" néven. (Tehát "WDH2:debian".) Move-oljuk a base2_1.tgz file-t ebbe a debian katalógusba, majd keressük meg a csibe (vagy kacsa, vagy liba, vagy mittudomén milyen szárnyast ábrázoló) ikont, melynek neve "StartInstall". Duplaklikk reá, s ezennel megkezdődik a Linux feltelepedése saját magunk akaratából. Van itt még három másik csibe is, ők grafikus kártyával rendelkező Amigo-k klikkelésére várnak. Mivel nekem nincs ilyesmi a gépemben, nem tudok túl sok segítséget adni.

-StartInstall_clgen EGS Spectrum, Piccolo, Picasso user-eknek,

-StartInstall_CV64 CyberVision64 kartyahoz,

-StartInstall_CV3D pedig a CyberVision64/3D-vel bíró emberkéknek készült, ők feltétlenül használják ezeket az ikonokat, így tudathatják a Linux rendszermaggal, hogy milyen grafikuskártya van az Amigában. Ellenkező esetben a Linux nem szerez tudomást a grafikus hardware-ről, így az Amiga beépített videorendszerét fogja használni.

Bővebb információ a "debian" könyvtárban fellelhető clgen.txt, cv64.txt és cv3d.txt file-okban található.

Visszatérve az OCS, ECS, AGA tulajdonosokra, a StartInstall elindítása után egy ablak nyílik a képernyőn, benne némi infóval, majd egy üzenet jelenik meg: nyomjuk meg valamelyik billentyűt a folytatáshoz, aztán még egyszer ugyanez (innentől jóformán semmi más dolgunk nem is lesz, mint az Enter nyomogatása), majd megkapjuk a Linux-telepítő csoda-csúnya fekete-fehér képernyőjét, mely a telepítés fontosabb lépéseit ajánlja fel.

Aszongya színes-e vagy monokróm a monitorunk?

A fel/le nyilakkal választhatsz a lehetőségek közt. Válaszd a színest (enter), hacsak nem A2024 monitort használsz.

Release Notes

Nyomd tovább egy enterrel.

A következő képernyő a rendszer beállítási lehetőségeit sorolja fel, "Next:" felirat mellett mindíg a következő javasolt lépes választható, mi is ezt az utat fogjuk végigjárni.

Next: Configure the Keyboard

A billentyűzet beállítása. Lehet amerikai (US English) vagy német (Germany), válassz egyet gyorsan.

Next: Initialize and Activate a Swap Partition

A megjelenő kérdezőben csak nyomjunk enter-t, a telepítő automatikusan a "/dev/hda4" partíciót készíti elő swap-nek, mivel ezt állítottuk be a HDToolBox-ban.

"Scan for Bad Blocks?" Ha biztosan tudjuk, hogy jó a vinyó, akkor nem érdemes rossz szektorok után kutatni, válaszd a "No"-t.

"Are You Sure?" Biztos vagy benne? Minden adat el fog veszni blabla..., hát persze. Ezzel meg is formáztuk a Swap partíciót.

Next: Initialize a Linux partition

Válasszuk itt is a felkínált, felismert partíciót (példánkban "/dev/hda5"), ezen lesz a Linux-rendszerünk. Hibás szektorokat itt sem fontos kerestetni, valamit megint biztosnak kell lennünk abban, hogy biztosak vagyunk-e benne, hogy ezt akarjuk?

Egy "Creating filesystem..." kiáltással megtörténik a lemezterület formázása. "Mount as the Root Filesystem?" Igen, ezt szeretnénk gyökér ("/") filerendszerként használni.

Next: Install Operating System and Kernel Modules

"Select Installation Medium" - ki kell választanunk a telepítéshez használni kívánt adathordozót, pontosabben azt, amelyikre kicsomagoltuk az amigainstall.lha nevű file-t. Válaszd a "harddisk: filesystem on the hard disk" pontot, majd a következő, "Select Partition" kérdésre (példánkban) a "/dev/hda3" a jó válasz. Ezután a "Choose Debian Archive path"-nál meg kell adni a telepítőfile-ok elérési útvonalát. He a

WDH2 partíció gyökerébe tömörítetted ki az amigainstall.lha file-t, akkor csak fogadd el egy Enterrel a felkínált "/debian" útvonalat, ha nem így tettél, akkor add meg az általad választott kicsomagási útvonalat / jellel kezdve. (pl.: /probainstall/linux/debian) "Select Archive path" - itt csak nyomj kétszer Enter-t, a program megtalálja a szükséges telepítőfile-okat. Néhány HDD-LED villanás, és máris megkapjuk a következő feladatot.

Next: Configure Device Driver Modules

Beállíthatod, hogy milyen driver-ek induljanak el a Linux boot-olásakor. Ez lehet például egy Ethernet vagy SCSI kártya meghajtószoftvere, így a hálózat, illetve a SCSI egységek a rendszer induláskor rendelkezésére állnak. Mini-rendszerünk működtetéséhez itt nincs mit beállítanunk, az "Exit: Finished with these modules..." ponton lépj is ki. Ezeket a beállításokat a működő Linux alól a "modconf" parancs kiadása után is elvégezheted. Belépni azért kellett, hogy a telepítőprogram beállíthassa ezen meghajtók listáját.

Next: Configure the Network

Szóval a hálózati beállítások következnek. Mivel az újság oldalain már jelent meg ismertető a hálózatokról, ezért nem kívánok bővebb kommentárt fűzni az egyes kérdésekhez, amúgy sem célunk ftp, stb. szervert csinálni mini Linux rendszerünkből. Kezdjük is!

"Choose the Host name"- azaz, adj nevet a gépednek. A Unix-ok világában minden gépnek van neve, itt az ideje, hogy a Te Amigád is nevet kapjon. Ez bármi lehet, csak férjen bele 8 karakterbe, esetleg fogadd el a felkínált "debian" nevet.

„Network Connection"

Hálóra vagy kötve? Mondd, hogy igen! (Yesss!)

„Choose the Domain name" -írd be: amiga.hu (bocs Laysoft).

„Confirm" -megerősítés: debian.amiga.hu jó lesz? Hát persze.

„Choose the IP Address" -írd be: 10.20.30.40

„What is your Netmask?" -legyen 255.0.0.0

„Choose the Broadcast Address" pillanatnyilag mindegy melyiket választod.

„Choose the Gateway" Mondjuk, hogy van átjáró a hálózatunkban („Yes").

"Choose Your Gateway Address" 10.20.30.1

„Choose the DNS" -válaszd az utolsót: "There will be no DNS server"

„Confirmation" -egy rövid összefoglaló az előbb elkövetett beállításokról, fogadjuk is el.

„Choose the Network Interface" válaszd a "ppp:"-t, bár a telepítő nem csinál semmit. Nem is érdekes, csak jussunk már tovább innen.

Next: Install the Base System

Az alap rendszer telepítése. A lépések hasonlóak, mint korábban, azért röviden:

„Select Installation Medium" -nál megint a „harddisk: filesystem on the hard disk" pontot kell választani, „Select Partition" kérdésre ismét "/dev/hda3", „Choose Debian archive path"-nál "/debian", "Select Archive path" után kétszer enter.

Némi várakozás következik, most csomagolódik ki a base2_1.tgz.

Next: Configure the Base System

A rendszer alapbeállításai. "Select Timezone" - adjuk meg az időzónát. Válaszd a CET-t, nyomj Tab-ot, és keresd meg a Europe pontot, enter. Igen, igen, a Budapest lesz a következő helyes válasz, aztán kapunk egy jó hosszú kérdést.

Mivel egy adott Unix gépre a világ minden tájáról bejelentkezhetnek, ezért a Unix-os számítógépek hardware-óráját GMT-re (Greenwich-i középidő) szokás állítani. Amikor bejelentkezel egy Unix rendszerbe, a felhasználói profilodban el van tárolva, hogy melyik időzónából "jöttél", ebből könnyen kiszámítható, hogy nálad mennyi a pontos idő, így azt is fogod látni saját terminálodban, amikor begépeled a "date" parancsot. Ez utóbbit hívják helyi időnek vagy "local time"-nak.

Szóval a kérdés lényege, legyen-e a belső óra GMT-re állítva? "Yes"-t csak akkor válaszd, ha használsz egy GeekGadgets nevű progit Amiga oldalon, máskülönben folyton eltérés lesz az AmigaOS és Linux rendszerideje közt, illetve ha Amiga oldalon visszaállítod az időt, akkor Linux alatt lesz elcsúszva.

Végül megkapjuk a telepítés legutolsó lépését, ahol az "Alternate1: Reboot the System" - a helyes választás, mivel csak az működik.

Végre viszontlátjuk jó öreg Amiga felületünket, ragadjunk is mindjárt egy CED-et és véssük bele jól:

WDH2:debian/amiboot-5.6 -k WDH2:debian/linuxamiga root=/dev/hda5 ro gyorsan mentsd ki mondjuk linuxgo néven, pipáld ki a Script protection bit-et (vagy írd be Shell ablakba: "protect linuxgo +s"), így egyszerűen elindíthatod, mint bármelyik más programot.

(Persze ezen indító-script is a cikkben leírt beállításokra támaszkodik.) Indítsd is el, s ha figyeltél az Amiga oldali útvonalakra, akkor ismét elindul a Linux, hogy néhány rafinált kérdést tegyen fel nekünk.

„New password:" Ide a "root nevű felhasználó jelszavát kell beírni, aztán a "Re-enter new password:"-nél megismételni. A root nevű emberke a Unix és Linux rendszerek atyaistene, superuser-e, privilégizált felhasználója és még ki tudja milyen nevekkel és jelzőkkel illetik, szóval az ilyen néven bejelentkező felhasználó a rendszer ura, ő az, aki mindent megtehet, mindent tönkretehet. Jól gondoljuk meg, milyen jelszót írunk be ide, lehetőleg nehezen kitalálható, értelmetlen karakterhalmaz legyen, és csak mi tudjuk megjegyezni, valamint ne írjuk le semmilyen papírdarabkára, amit a joystick/egér/egérpad alá teszünk, mert e jelszót meglelve és felhasználva Anyu, Hugi vagy akár Nagyi is rendszergazdai jogokat szerezhet Linux gépünkön, ami beláthatatlan következményekkel járhat, például letörölhetik az összes szerelmes versünket (elég életszerű esemény, hogy nagyi két lekvárfőzés között a monitorra teszi a fakanalat és átírja a keymap-et úgy, hogy nem találunk benne R betűt - a törd.). Azért arra is figyeljünk, hogy a jelszó minimum 5, maximum 8 karakter legyen.

„Shall I create a normal user account?" -akarod, hogy létrehozzak egy teljesen hétköznapi felhasználót?

Igen, igen, már alig várjuk, hogy teljesen hétköznapi felhasználóként dolgozhassunk.

„Enter a username for your account:" -add meg e teljesen hétköznapi felhasználó nevét. Ide írd be saját beceneved (vagy nick-ed, ahogy tetszik). Ha nagy kezdőbetűvel adod meg a neved, akkor később a bejelentkezéskor is csak úgy fogadja el a rendszer, ezért érdemes csupa kisbetűvel írni, így nem kell login-kor a Shift-et nyomkodni. "New password:" "Re-enter new password:" -na már megint. Ez most a teljesen hétköznapi felhasználó jelszava lesz. Itt már akadékoskodni fog a program, és nem is fog továbbengedni, amig túl egyszerű jelszót írsz be, illetve túl sok rontásra eltávolítja a teljesen hétköznapi felhasználót. A következő kérdésekre nem kötelező válaszolni, enter-rel továbbléphetsz. "Full Name []:" -a teljes neved (amit sose adj meg), "Room Number []:" -a szobaszámod (hol keressenek a nők), "Work Phone []:" -munkahelyi telefon (ahol ne zavarjanak a pihenésben), "Home Phone []:" -otthoni telefonszám (ahova csak aludni jársz), "Other []:" - egyéb dolog (ami éppen eszedbe jut).

"Is the information correct?" -meg vagy elégdve a magadról megadott inforációkkal? Naná.

"Shall I install shadow passwords?" -ez is a jelszavak biztonságához kapcsolodik, hogy Nagyi a jelszavaknak még az árnyékát se legyen képes elolvasni. Ez is „Yes".

„Do you want to perform these steps?" -„Yes".

Végre kész vagyunk! Még néhány jótanács, és már itt se vagyok.

1. root-ként csak akkor jelentkezzünk be, ha valami olyan dolgot kell csinálnunk, amit csak különleges jogok birtokában tehetünk meg. (pl. új felhasználó létrehozása, hogy Nagyi se az ellopott superuser jelszavakat használja.)

2. Unix/Linux rendszert kikapcsolni nem szabad! Egyrészt lehet, hogy valaki más még dolgozik a rendszerben (nem csak úgy elvisszük azt a széket, előtte megnézzük ül-e rajta valaki), másrészt a rendszer is végzi saját dolgát, fontos adatok lehetnek a SWAP partíción vagy a memóriában, melyet kikapcsolás előtt a Unix-ok szeretnek biztonságos helyre menteni. Használd a "reboot" parancsot (általában ez is "root" jogokat kíván), vagy a rendkívül szimpatikus Ctrl+Alt+Del (hát igen, a jó öreg "Együnk szart..." kezdetű mondóka jut eszembe) billentyűkombinációt.

3. Ha különleges jogokkal akarsz dolgozni, nem kell a "logout" vagy "exit" paranccsal kilépned, majd "root"-ként bejelentkezned, egyszerűen írd be: "su -" (ez a switch user rövidítése, szünet, majd egy negatív jel), majd add meg a root jelszót, ezzel máris belebújtál a rendszergazda bőrébe. Ha fontos dolgaidat elvégezted, az "exit" paranccsal visszatérhetsz korábbi munkáidhoz.

4. Hat virtuális terminál áll rendelkezésedre, melyek közt az Alt+F1 ... F6 billentyűkkel váltogathatsz, akár mindegyikre be is jelentkezhetsz.

5. Bejelentkezés után a fel/le nyilakkal az AmigaDOS-hoz hasonlóan keresheted, szerkesztheted a korábban kiadott parancsokat.

6. Tab billentyűre működik az automatikus filenév kiegészítés is.

A bejelentkezési könyvtáradban van egy ".bash_profile" nevű szövegfile. Ennek tartalma minden bejelentkezéskor lefut, ezért érdemes néhány parancsot beleírni, melyek megkönnyítik a munkánkat. Először nézzük meg a tartalmát a "more .bash_profile" paranccsal... hát nem túl sok. Csináljuk meg, hogy minden bejelentkezéskor üdvözöljön minket a gép, írja ki a pontos időt, valamint a normális filelista lekéréséhez szükséges "ls -al" és az "ls -l" karakterhalmaz helyett egyszerűbbet kínáljon. Írd be a következőt:

cat > >./.bash_profile (nyomj enter-t)

echo "Hello Amigo!" (nyomj enter-t)

date (nyomj enter-t)

alias ll='ls -al' (nyomj enter-t)

alias l='ls -l' (nyomj enter-t)

(Üsd le a Ctrl-D billentyűkombinációt!)

Amint az látható az "ls -al" és "ls -l" parancsoknak adtunk egy egyszerűbb nevet, mostantól elég begépelni azt, hogy "ll" illetve "l".

Végül néhány Unix-könyv, amit jószívvel ajánlok:

Jedlovszky Pál - UNIX lépésről-lépésre

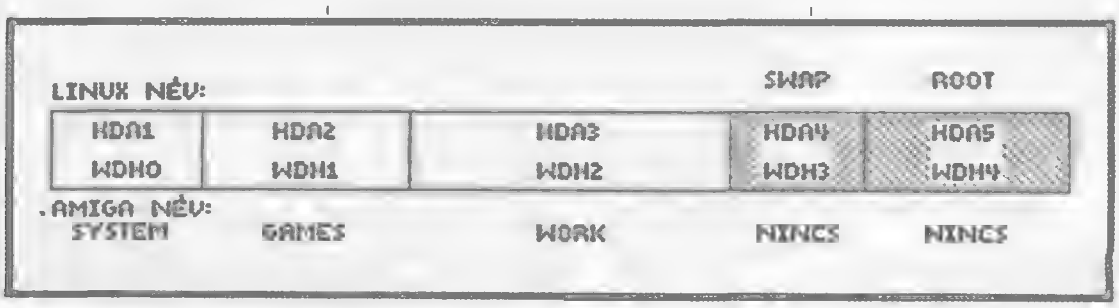
A legfontosabb dolgok, amit egy user-nek tudnia kell, a végén egy kis shell programozással, mindez az LSI oktatóközpont kiadásában. A Gábor Dénesen osztogatják/osztogatták, elsősorban kispénzűeknek ajánlom.

Hahn - Morgan - McGilton - UNIX, könnyen is lehet

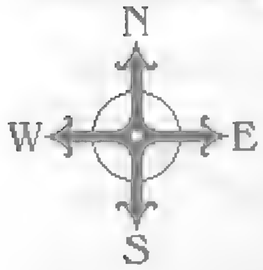
Két kötet (Bevezetés és Haladó), kissé bő lére eresztve, de mindenre kitér és részletes. Levelezés, szűrők, parancsok, shell-ek, editorok, programozás, rendszeradminisztráció, kötetenként 1700 Ft-ért. A kötetek külön is megvásárolhatók.

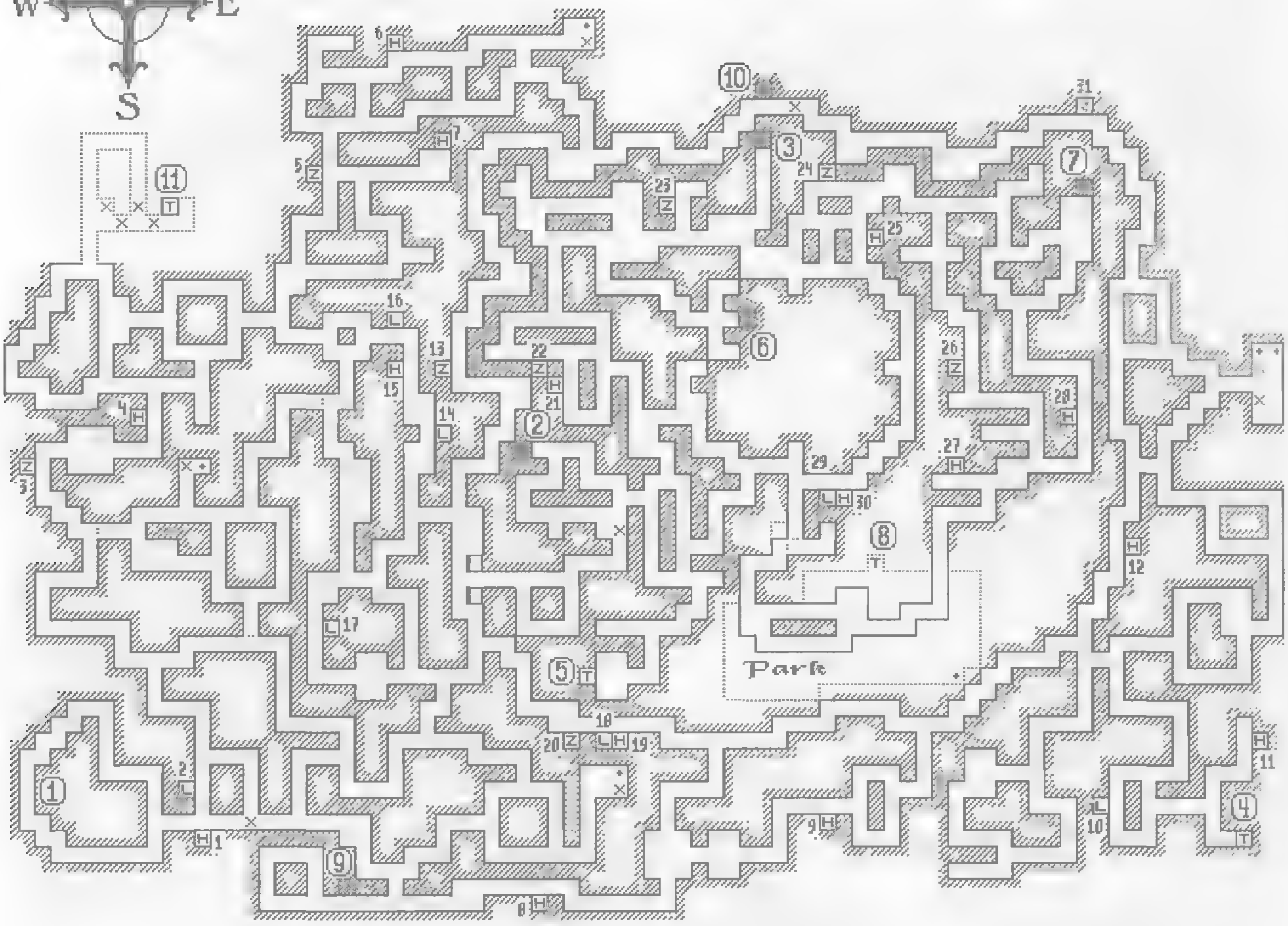
Jó szórakozást:

Balage
xbalage@freemail.hu

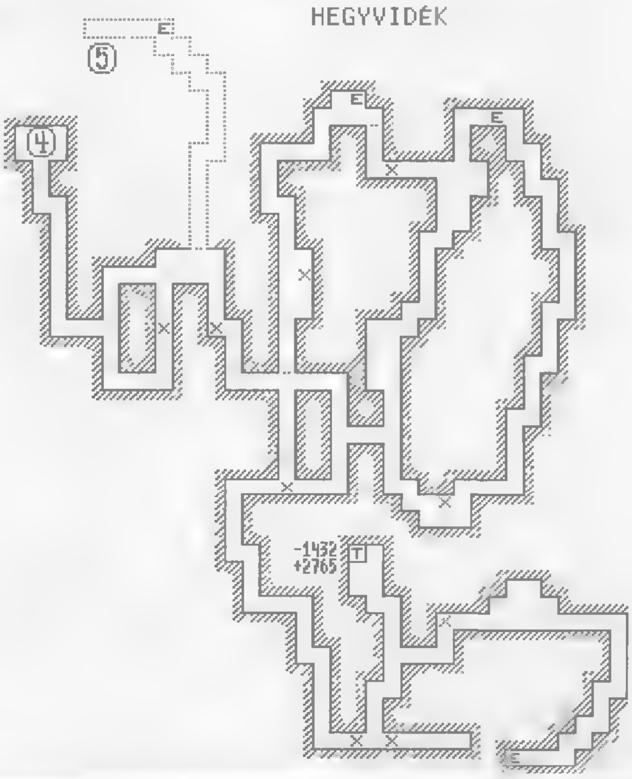


ISHAR III. - Koren-Bahnir

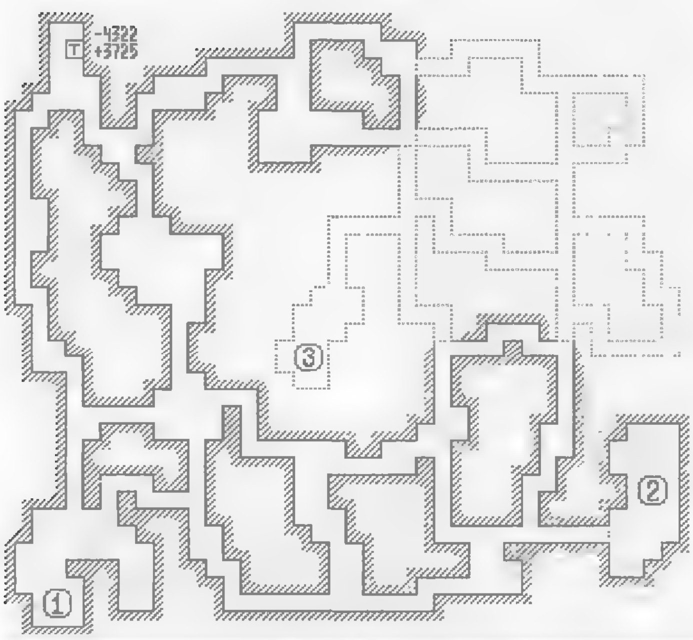


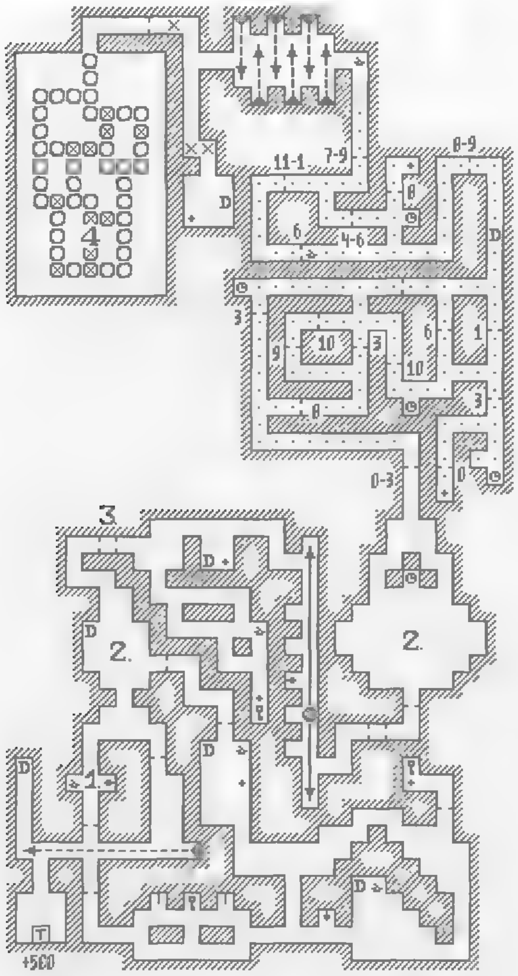


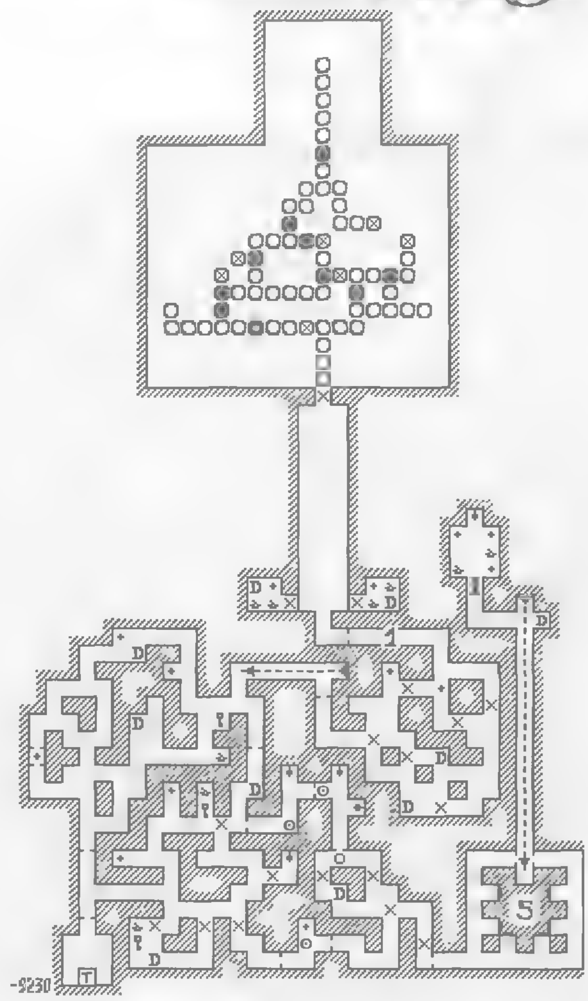
HEGYVIDÉK



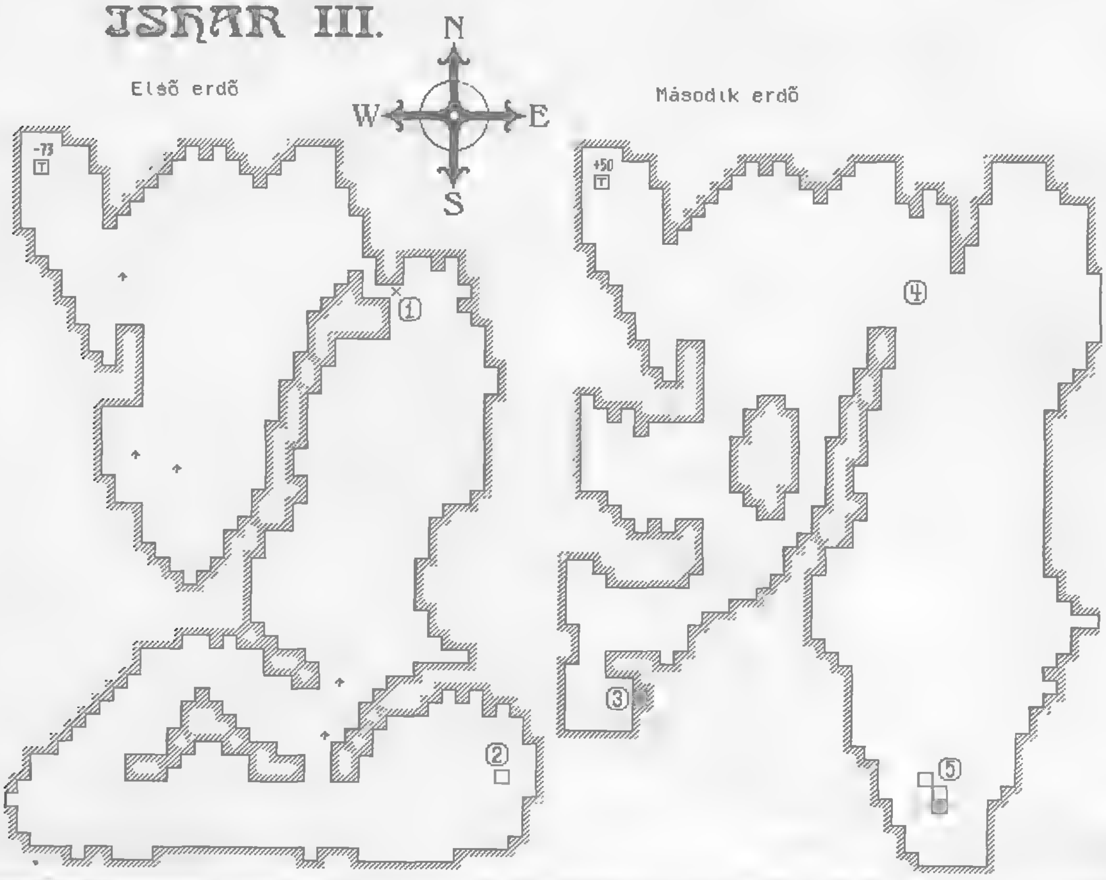
Jungle







ISHAR III.



ARexx sokadik (és persze más is, mert nem volt erőm areksszel foglalkozni...

motto:

A király halott. Egy frászt! Él, de nem Csepelen (illetve nem csépelem)...

Egy kis bevezetés, vagy miszösz.

Írsz egy szkriptet. Ez jó. Sok membernél látom, hogy írkálják a szkripteket, mindenféle programokhoz, programok között. Aztán meg vannak lőve (mit keres itt egy oroszlán? (a MESTER kedvéért ez egy rossz szóvicc, der Löwe a.m. 'ó, rosszlány' vagy 'orosz lány')), ha valami egy picinykét megváltozik; írhatják át a warét. Ezért volna pár jó tanácsom (ezeket persze abszolúte nem muszály megfogadni, csak úgy firkálgatok...)

1. Ne vegyél semmit készpénznek! Gondolok itt olyasmikre, mint képernyők, felbontások, verziók, meg ilyesmik. Kedvenc példám &tsa, ki az ADPro nevezetű grafikus csodafegyverzet +1-gyel szokott mániázgatni. Írt egy szkriptet anim összefűzésre, és lőn nagy csodálkozása, hogy másodszorra nem működvén, mert vagyon az anim más felbontásban.

2. Gondolj arra, hogy TE is és mások is - a továbbiakban - szeretnék használni a jól megírt szkriptedet! Olyan apropóból írom ezt, hogy letöltöttem egy bizonyos programhoz az Aminetről némi kis szkripteket, hogy bizonyos időtrabló munkákat megkönnyítsek velük. Két szóval: nem sikerült. Elindítom, nem műxik. A porbléma megkeresése tovább tartott, mintha magam írtam volna egyet. Pedig olyan egyszerű lett volna, ha a készítő nem fixnek vett volna bizonyos dolgokat.

Ezért mondom néktek felebarátim, készítsétek szkriptjeiteket atom- és bolondbiztosra, mert eljövend vagyon Napi2 és széjjel cincálja vala, mint az floki az bejárat előtti lapos textíliát, amin felül egy Welcome felirat, alatta pediglen a lakáskulcs szokott elhelyezkedni..

Megosztom veletek kedvencemet, amivel bármelyik szöszkének bebizonyíthatod, hogy még a számítógép (hát még az Amiga) is okosabb nála:

```
/* verhetetlen */
SAY 'írj be egy számot:'
PULL szam
SAY szam + 1 'Én nyertem!'
```

A 'szőke nők napjának' tiszteletére beépítünk egy kis ellenőrzést is:

```
/* verhetetlen 2 */
SAY 'írj be egy számot:'
PULL szam
IF DATATYPE(szam, N) = 0 THEN
  DO
    SAY 'szamot! te kis szöszi'
    PULL szam
  END
SAY szam + 1 'Én nyertem!'
```

Semmi különös, csak a Datatype() függvénnyel leellenőriztük a bevitel típusát.

Na kezdjük a mai adagunkat (ami pont egy rosz példa a fentebbi figyelmeztetéseimre):

Adva vagyon egy filé, amit meg akarok sokszorozni. Mondjuk azért, mert készítek egy HTML formátumú dokumentumot, amely áll egy indexből és kb. 1300 olyan szócikkből amelynek alapkinézete pontosan egyforma. Elkészítek egy alap szócikket egy bármilyen txt editorral (szövegszerkesztő, nálam pölö a CEd). Ebben csak az van benne, ami mindegyikben ua. Most már csak meg kéne sokszorozni, mert minden bizonnyal már háromszor is érdekes ua. szöveget leírni, hátmég 1300-szor. Milyen jó, hogy itt van a DOpus, aminek van egy olyan opciója, amellyel megkettőzhetem kijelölt állományokat. Első pillantásra ez alíg tíz lépés (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048). Aha. Meg a többi ezerkétszáz-valahány... Egyszerűbb lenne talán egy rövid kis ARexx szkript (legyen az állományok neve 0001.HTML-től 1300.HTML ig):

```
/* állomány sokszorozó */
limit = 1300
DO i=2 TO limit
  name=i||".HTML"
  IF length(name) = 6 THEN name="000"||name
  IF length(name) = 7 THEN name="00"||name
  IF length(name) = 8 THEN name="0"||name
  SAY name ; ez el is hagyható
  ADDRESS COMMAND Copy 0001.HTML TO name
END
```

Namost: a szkript a ciklussal másnéven lemásolja (az AmigaDOS COPY parancsával) az aktuális könyvtár '0001.HTML' állományát a 'limit' változóval megadott példányban ua. könyvtárba, de más néven. Az új nevet a ciklus változójának értékéből sumákoltam, kihasználva, hogy az ARexx a változók típusával némileg szabadabban bánik, mint a többi programnyelv. Az IF ... THEN szerkezetek azért kellenek, hogy a számok elé kitegyen annyi nullát, hogy négy karakteres (+ kiterjesztés) legyen az állománynév.

Ha már itt tartunk, áteveznék egy kicsit az ARexxtől különböző vizekre és folytatnám ezen probléma folytatásával:

Tehát, megvannak az alapfilék. Igen ám, de megváltoztattam a 'tartalom.html' filét, mert ugye egy olyan doksit, amelyben 1300 link (igazság szerint 2000 fölött, mert egy-egy szócikknek több szinonímája [ez egy külföldi szó és azt jelenti, hogy álnév] is van) van, kb. 10 perc alatt jelenít meg szerencsétlen brózerem. Hiába no, a 030/55-ös kártya nem egy világbajnok. Tehát, a tartalomjegyzéket szépen felosztottam kb. 30 részre és ezzel kb. 30 különböző állományra. Hehe.

Az 1300 állományban a '../TARTALOM.HTML' fűzért ki kéne cserélnem '0000.HTML'-rel. Tudom, kedves MESTER: letörlöm az összeset, egyszer átírom a kezdőfilét és vissza

az előző opcióhoz. Ja, csak hát kb. 200 filét feltöltöttem, a többibe is írkáltam, szóval az egy hónapos munka kárba vész. Tudom, hogy vannak olyan programok, amik az összes kiválasztott állományban kicserélik a megadott fűzéreket. De hát nekem ilyenem nincs, a net elérésem is vacakol mostanság. ...és ekkor jött a világbajnok Cygnus Editor. Van neki csereberélő opciója, makrót lehet készíteni és van még valamije, amiről kicsit később.

Betöltöm a CEd-be az első filét. kiválasztom a Replace opciót ('Amiga + Shift + R'). A megjelenő kérdező 'Locate' mezőjébe beírom, hogy '../TARTALOM', a 'Replace' mezőbe pedig, hogy '000'. Ezután ENTER (ez egy jó nagy billentyű a klaviatura írógép részének jobb szélén), majd nem csereberélek semmit. Arra még ráérek. Most jön a makró készítés: 'jobbAmiga + M', ekkor a CEd felszólít a makro hívógombjának kiválasztására. Az egyszeri makrókat én a numerikus nullára szoktam rakni, tehát most is azt nyomom le. Ezután 'Amiga + R' (most nincs SHIFT), majd kétszer 'Y', mert egy állományban két helyen kell cserélni és egy ENTER (na jó, akkor RETURN, vagy hogy hívják ezt a fránya billentyűt mostanság), mert a CEd tájékoztat, hogy ő bizony mit mire és hányat csrélt. 'Amiga + W'-vel elmentem az állományt. 'Amiga + O', kiválasztom a megjelenített állomány kiválasztóból a következő állományt és ENTER (már megint). A CEd rákérdez, hogy elraktározza-e a kiválasztott filét, vagy újra kirakja-e a kiválasztót minden makró végrehajtáskor. Cancelt nyomok, mert kell az a kiválasztó. Ideje lelőni a makrózást: 'jobbAmiga + M'. Jó, leellenőrzöm a makrót, működik. Phu! Most jön a lényeg: van a CEdnek egy 'Repeat Key/Menu...' menüpontja (a Special menüben). Ezt kiválasztom. Kirak egy kérdezőt, hogy mégis hányszor. Beírom: 129B (az előbb kettőben már kicseréltem). ENTER, majd NUM0, hogy tudja, mit kell 1298-szor végrehajtani. Ezután egy ENTERrel kilövöm a tájékoztatót, az állománykérdezőben kurzor le-vel kiválasztom a köv. állományt, megint ENTER. Ezt már csak 1298-szor kell megcsinálnom. Két óra múlva folytatom az írást...

Hát, talán inkább mégis be kellett volna szereznem egy csereberélőt. Még a századiknál istenes volt. De a végére az ujjaim kicsit elfáradtak.

Azért elárulom, hogy kitóltam egy kicsit a CEddel, és harmadával kevesebb billentyűnyomogatással megúsztam. Elmeséljem?

Van egy programocska, az MCP (MCP= Master Control Program, a leírása vmelyik AMIGAonlyban megtalálható). Ez egy jó kis programocska, mert a rengeteg funkciója van, de most csak az egyik fontos, a Requester TimeOut. Ez arra jó, hogy bármilyen megadott kérdezőt beállított idő után, vagy azonnal lelőjön. Az MCP preferencesében található és egyszerű a beállítása: Megadod a kigyilkolni kívánt kérdező nevét - ott van a tételsorában - (felőlem megadhatod a szövegét és a gombjait is), annak a gombnak a számát, amivel ki akarod lőni és az időtartamot, hogy meddig maradjon a képernyőn. Például én olyasmire szoktam ezt használni, amikor únom, hogy egy program az indításakor és kilépéskor mindig kitesz egy kérdezőt, hogy fizessek már a használatáért xxx (vagy yyy) kreditet. Ez persze csúnya dolog, de hát minek vegyek meg egy olyan proggit, aminek csak az sw változatát használom, mert nekem az is elég...

Ábécé-rendezés

OK. A címben szereplő művelet mehetne a Sort nevű AmigaDOS paranccsal is. Azonban két okom is van, amiért nem a Sortot használtam - per pillanat - a fenti célra. Egy: mint máshol már írtam volt, a Sortnál nagy filék (100 ezer sor, 2-3 mega) esetén valami hiba van. (Csak röviden: Hajlamos volt néhány sor elé furcsa ctrl karcsikat befűzni.) Lehet, hogy kicsiknél is? Kettő: csipkebokor vessző. Három: a lányom jött, hogy magyarázzam már el neki a sorbarendezést, mert ő a sztech könyvéből ugyan nem érti sehogy sem. Ménkű-nagy arccal elvettem a könyvet, belenéztem ... és én sem értettem. Most vagy én vagyok hülye a sztechoz, vagy a könyv írója, vagy mindketten. Szóval én tanítsam meg a leányrabszolgát szortírozni? De hogyan? A legegyszerűbb, ha (elküldöm hirtelen mosogatni...) gyorsan írok egy programot és megmutatom neki. Ebből még mindig nem értette. Az lenne a legjobb, ha látná ugye a forrást, meg azt is, ahogy az lépésről lépésre dolgozik. Mivel már vagy két hete az ARexx-szel és a CEddel dolgozgatok, adódott a megoldás. A CEdbe betöltöm a szortolni kívánt filét, majd az ARexx-el step-by-step rendeztetem, úgy, hogy minden szépen látszódjon. A Rexx azért is jó, mert ki tudom iratni vele a lépéseket, a változók tartalmát, szóval minden látható. Megosztom veletek is, bár az alábbiak minden bizonnyal a kisujjatokban vannak, de még a héten nem írtam 50k-s cikket egy darabot sem.

Hányféleképpen szortírozhatunk? Az abc renden kívülieket most hagyjuk békén.

Szortírozhatunk egyszerűen, bonyolultan és olyan bonyolultan, hogy csak na. Ja, meg úgy is, ahogy a könyvben le van írva, de az valahogy nem igazán akart működni.

Minden rendezési művelet alapja, hogy beolvasunk két egymás utáni sort, és összehasonlítjuk. Ha a végerdeményben is így kell(ene) egymás után lenniük, akkor OK, megyünk eggyel lejebb. Ha nem, akkor jön a rendezés, amit majd megnézünk, hogyan is lehet(ne) csinálni... Most lássuk, hogy mivel kezdődik minden szortolás (szőr tolás?)! Ill. nem mind, csak a példáimban lévők.

```
OPTIONS RESULTS
start:
BEG OF LINE
GETLINE
sor = result
sor1 = UPPER(WORDísor, 1))
DOWN
GETLINE
sor = result
sor2 = UPPER(WORD(sor, 1))
```

```
IF sor1 > sor2 THEN
  DO
  ...
  END
 SIGNAL start
```

Mit is csináltunk? Először is, ha a CEd végrehajt egy ARexx parancsot, akkor annak eredményét a 'result' elnevezésű változóba tölti. Tehát rögtön az elején ezt közöljük az ARexx-szel. Mármint, hogy ha kap vissza eredményt a megszólítás után egy porttól, akkor azt ebbe a változóba rakja. Ezután a kurzort a sor elejére visszük, ami tök fölösleges, mert a GETLINE parancs az egész sort beolvassa, bárhol állhat benne a kurzor. A beolvasott sort kivesszük a resultból, mert ez a szokás. Majd kivesszük az első szavát (Ez sem fontos, de lusta voltam az egész sort összehasonlítgatni, meg így látható, hogy az ARexx-szel pl. a második, sokadik szavak szerint is rendezkedhetünk ám! Nincs is annál szebb, mint amikor kapunk egy txt formátumú adatbázist, amely mondjuk a sorok harmadik eleme szerint van rendezve. Ekkor aszerint is keresgélhetünk benne, nem kell újrarendezni.) és nagybetűssé alakítjuk, mert az ARexx önmagától megkülönböztetné a kis/nagybetűket is és így furcsán jönne ki a rendezgetés eredménye. Ezután a kurzort eggyel lejebb pozícionálva megcselekedjük az előbbieket a következő sorral is. Most van két szavunk, amit össze fogunk egymással hasonlítani és a '...' helyén majd elvégezzük a rendezgetéshez szükséges műveleteket. Ha a sorok a helyükön vannak, vagy megtörtént a rendezgetés, akkor kezdje újra. Ezt még fokozhatjuk az utolsó sor elérésének figyelésével, meg egyéb sallangokkal.

Egyszerű szortírozás

```
DO
  BEG OF LINE
  MARK
  DOWN
  CUT
  UP
  PASTE
  UP
END
```

Ide természetesen akkor kerül a végrehajtás, ha az első sornak hátrébb kéne lennie, mint a másodiknak. Azért hívom egyszerűnek, mert egyszerűen felcseréljük a két sort és kezdjük újra az egészet. Természetesen megint a sor elejére a kurzort. Ez nekem a mániám lehet, mert ugye az előzőekből kitűnik, máshova nem is kerülhetne. A CEddel kivágatjuk a vágóasztalra (MARK, DOWN, CUT), majd az elsőnek beolvasott sor elé rakjuk (UP, PASTE). Egy röpke példa, amelyben a sorokat számokkal jelzem (a vessző után jön(ne) a köv lépés):

4, 3, 3, 3, 3, ...
3, 4, 2, 2, 2, ...
2, 2, 4, 1, 1,
1, 1, 1, 4, 0, ...
0, 0, 0, 0, 4, ...

Szóval ez tényleg egyszerű rendezés, de roppant lassú. Sőt van egy olyan porbléma - mint a fenti példából is látszik -, hogy mindig az első sortól kellene újra kezdeni, mert azt már nem nézi meg, hogy az előrerakott sor a még előbbivel stimmel-e. Szóval még legalább négyszer el kell kezdeni.

4, 3, 3, 2, 2, 2, 1, 1, 1, 0
3, 4, 2, 3, 3, 1, 2, 2, 0, 1
2, 2, 4, 4, 1, 3, 3, 0, 2, 2
1, 1, 1, 1, 4, 4, 0, 3, 3, 3
0, 0, 0, 0, 0, 0, 4, 4, 4, 4

Lehet, hogy valahol eltévesztettem, de kb. ennyi lépés kell. 5 sornál kb. 10. Ez 20 olvasás és 10 írás. Mondjuk 100 ezer sornál ez szinte elenyésző időbe kerülne, röpke 1 hónap alatt végezne is. Csak úgy mellékesen: ne ringatódz abban a tévhitben, hogy ha a sorok száma 'x'-szerese, akkor az olvasások/írások száma is csak annyi lesz...

Kicsit bonyolultabb rendezés

Mert mi lenne, ha csökkentenénk a beolvasások/írások számát? Jó, jó, de hogyan? Ha mondjuk valahol a rendezés során oda kerülünk, hogy a 73. sort vissza kell vinni a 13. helyre, az 60 csere minimum. Először csökkentsük a cserénkénti írások számát. Az lenne a legegyszerűbb, ha egy sor nincs a helyén, akkor addig lépkednénk írás nélkül visszafelé, amig meg nem találjuk a legvalószínübb helyét és csak oda írjuk be. Először a számolásos példa:

4, 3, 2, 1, 0
3, 4, 3, 2, 1
2, 2, 4, 3, 2
1, 1, 1, 4, 3
0, 0, 0, 0, 4

... és már készen is vagyunk.

```
DO
  BEG OF LINE
  MARK
  DOWN
  CUT
  DO UNTIL sor1 < sor2
    UP
    GETLINE
    sor = result
    sor1 = UPPER(WORD(sor, 1))
  END
  DOWN
  PASTE
END
```

Azt hiszem, látható a lényeg. Ha egy sor nincs a helyén, akkor nem egyszerűen felcseréljük az előzővel, hanem visszafelé lépkedve megkeressük a legelső valószínű helyét és oda tesszük le. Elméletileg, ha az első sortól kezdjük a rendezést, akkor nem kell a végeztével újra kezdeni.

Phú, ez aztán roppant bonyolult

Hihi. Hazudtam. Mint végül látható lesz, nem is olyan bonyolult. Az az igazság (na most tuti, hogy hazudik · alszerk), hogy véletlenül letörlődött a forrás és nincs

kedvem újra begépelni, így csak az elvet közlöm le. Miért nem jó az előző, aztán végre mindenki olvashatná a köv. cikket? Először is, mert bár az írások számát sikerült drasztikusan lecsökkentenünk, a beolvasások még mindig sokan vannak. Másodszor pedig a köv. cikket is én írtam, tehát egyáltalán nem biztos, hogy jobban jársz azzal. Ennél a rendezés típusnál felhasználjuk a - egy régebbi cikkemben már leírt - bináris keresést is.

Itt egy új dolgot vezetünk be, feljegyezzük a sor számát, ahol tartunk. Ez fontos, hogy minél kevesebbet olvasgassunk. Azért a könyvtáradat ne add el, az irodalmi műveltség sosem árt.

A CEd valamely opciójának az értékét a STATUS paranccsal kérdezhetjük le. A kurzort tartalmazó sor:

```
STATUS 57
pozicio = result
```

0. Tartsunk valahol a rendezés közepén, hátha rövidebb lesz a cikk. De kezdeni ezt is érdemes az elején, mert a bináris keresési rendszer rendezetlen részen igencsak el tud tévedni. Még nem mondtam? A bináris keresésnél az a legnagyobb probléma, ha egyettlen egyszer nem a jó irányba küldi egy rossz helyen lévő szó, mert utána már hiába van minden a helyén...

1. Beolvassuk a két sort, összehasonlítjuk. Ha minden OK, akkor GOTO 1.

2. Ha a második sor nem jó helyen van, akkor 'poz = sorszám - 1' és a bináris keresési elvet alkalmazva az 1. sor és a poz számú sor között, berakjuk a helyére. Ez mondjuk 'poz = 1000' esetén max. 10 olvasás. Nem pedig pl. 999, ami azért már különbségnek számít. Ja, a hely, ahová be kéne raknunk, úgy mérhető ki, hogy az egyetlen olyan pozíció, ahol egy sorral előrébb kisebb értékű sor van, egy sorral hátrébb pedig nagyobb.

3. visszamegyünk a poz változóval megadható számú sorra és GOTO 1.

(Na ideírom a forrásnak azt a részét, amire emléksem. Még az is lehet, hogy működik...)

```
pozicio = TRUNC(kezdet / 2)
vege = kezdet
DO UNTIL szamol > 24
  szamol = szamol + 1
  JUMP TO LINE pozicio
  GETLINE
  sor = result
  sor1 = UPPER(WORD(sor, 1))
  IF sor1 = sor2 THEN BREAK
  IF sor1 > sor2 THEN vege = pozicio
    ELSE eleje = pozicio
  pozicio = (eleje + vege) / 2
  pozicio = TRUNC(pozicio)
END
DOWN
PASTE
```

Jelen esetben a pozicio nevű változón keresztül határozzuk meg, hol olvasunk be egy sort (JUMP TO LINE ... GETLINE). Ha egyeznek, akkor brékelünk egyet (tehát az alá fogjuk letenni), ha előbbre kell tenni, akkor előre, ha hátrébb, akkor hátra megyünk és ott is ellenőrzünk addig, amig nem találunk neki helyet. A hely kijelölését elegánsabb lett volna úgy megoldani, hogy egyszerre hasonlítunk 2 sorhoz és ha közéjük kell rakni, akkor letesszük. De én rosszindulatú vagyok (nem pedig gonosz, mint azt egyesek terjesztik) egyszerűen megadtam neki egy számot - hogy max hányszor menjen neki - és ha azt eléri, akkor menjen le egy sort és oda tegye.

Tehát ez utolsó rendezési típus esetén mind a beolvasások, mind az összehasonlítgatások, mind az írások számát drasztikusan lecsökkentettük. Fentebb említettem, hogy az egyszerű rendezés egy bizonyos sorszámnál bizony egy hónapig eltartana, ez az utolsó ugyanezt 1-1.5 nap alatt elvégezné. Akinek ez lassú - tudván, hogy a Sort mondjuk 100 percnél is kevesebbet szórakozna vele -, vegye figyelembe, hogy az ARexx egy interpreter, meg ugye az adatok két program között is vándorolnak, és ugye szegény CEdnek is szkrollozgatnia kell, meg a vágóasztalra/ról másolás is időbe kerül. Szóval én megfordítanám a dolgot: mi tart ennyi ideig a Sortnak?

Na, most egy darabig abbahagyom az írást, mert eldörrent az egy tekervényem (Persze hogy csak egy van, és az sem olyan girbe-gurba, hanem szép egyenes. Na ná, majd jól összegubancolódna itt nekem. Meg valaminek a füleimet is a helyükön kell tartania.): a gyerekek szobájából áthallatszik egy szgépes műsor és a vezetője pontosan most érkezett le arra a színtre, amikor ki tudta mondani: Ha még csak kezdő mappakészítők vagytok... hogyishíjják ábécét akarok!!! hogyishíjják ábécét akaroooook!! (Ha valaki nem tudná, ez egy földmélyi anyagkitermelő járatban élő kétéltű hátsófele alá szorult színvonalú szgépes műsor volt. - alszerk)

Ja, a lány hozott végre egy ötöst is számtechből.

Eredetileg eddig tartott a cikk, de a MTFU telefonált, hogy már csak 23 oldal hiányzik az ehavi AV-ból, tehát:

library macerálás

A múltkoriban írtam, hogy tuti, hogy meg lehet villantani az ARexxből a képernyőt (am: BEEP). Nos igen, miért ne lehetne. Sőt OS3.x-től a prefsben beállított hangot is megszólaltatja. Kezdjük a legegyszerűbbel:

```
beep = '07'x
SAY 'na, most villantok egyet...'
SAY beep    /* SAY '07'x */
```

Ehhez mindenképpen kell nyitni egy ablakot, amelybe kiíratjuk a 7. (hetedik) ASCII karcsit. Ha nem, akkor majd nyit magának. De mi van akkor, ha vmilyen okból nincs kedvünk ablakot nyitni? Akkor két lehetőség közül választhatunk: Elővesszük a Bozó-Prievera féle programozási könyvet (ami ugye minden Amigásnak ott van a könyvespolcán), amiben megtalálható, hogy az intuition.library-nak van egy DisplayBeep függvénye. Asszem -96 az offszetje. Ezt már csak meg kell rángatnunk az ARexxel oszt gyia. A másik lehetőség, hogy fejből tudjuk és úgy dörömbölünk a kapun. Juszt sem árulom el, hogy a sarki alka nevű madárféléről elnevezett warétől is megtudhatod. Na azért, hogy ne legyen annyira könnyű a dolgotok, azért sem a képernyőcsippantás mikéntjét

árulom el, hanem csak - egy példán keresztül - a library-feszegetést, az ofszetolgatásokat meg mondjuk egy képernyő pár adatának lekérdezését. Mehet?

```
/* ez egy példa */
tab = '09'x
/* leszipkázzuk 4 bájtban a képernyő címét */
ScrAdd = SHOWLIST(I, 'intuition.library',, a)
CALL FORBID
Screen = NEXT(ScrAdd, 56)
/* pointer pozíció */
Mouse_X = c2d(IMPORT(OFFSET(Screen, 18), 2))
Mouse_Y = c2d(IMPORT(OFFSET(Screen, 16), 2))
Font = NEXT(Screen, 136)
/* font méret */
Font_Height = C2D(IMPORT(OFFSET(Font, 20), 2))
Font_Width = C2D(IMPORT(OFFSET(Font, 24), 2))
CALL PERMIT
/* írjuk kifelé */
SAY 'a részletek :'
SAY tab 'egér vízsz  = 'Mouse_X
say tab 'egér függ   = 'Mouse_Y
say tab 'Font széles = 'Font_Height
say tab 'Font magas  = 'Font_Width
/* itt a vége */
```

Csak pár szót azokról a függvényekről, amiknek működését nem írta le valaki a B.N.A.K. #2.-ben. A SHOWLIST(), a FORBID(), meg a PERMIT() függvények a rexxsupport.library-ban találhatók vagy 15 másik mellett. Vmelyik régebbi AV-ban leírtam már hogyan lehet az ilyesmiket hívogatni, ezért csak a függvényekről (a NEXT() és az OFFSET() asszem világos):

izé = SHOWLIST(<opció>, [név], [<szeparátor>],['A'])

izé - a visszakapott eredmény egy fűzér - amely memóriacím, ill. egy lista lehet (egyes források szerint a lista kezdőcíme, most nem tudok utánanézni, mert az a vacak félköbméternyi kinyomtatott doksi vhol a pinecében vagyon) -, vagy egy Boolean érték.

opció - A kulcsszavak kezdőkarakterét kell megadnod, ha valami speckó rendszercuccok meglétére vagy kíváncsi: P = port-ok, L = library-k, stb. Port: hasonlít a show('P') függvényhez. Library: ami éppen rendelkezésre áll a RAM/ROM-ban. Volume: minden elérhető lemez kötetneve (vagy kötet lemezneve, vagy név lemezkötete). Assign, Handler, Device, Resource, Memory-type, Waiting, Task-ready, Semaphor, interrupt: Hagy ne magyarázzam el mik ezek. A lényeg, hogy bármelyik kezdőbetűjét megadva a rendszerben elérhetőket listázza ki. Aztán, hogy hogyan használod ill. dolgozod fel ezt a listát, az már a Te dolgod.

név - Ha megadod, akkor a függvény lecsekkolja, hogy létezik-e ilyesmi és igaz-hamis értéket ad vissza. Na, vajon mikor melyiket? (A helyes megfejtők között - kétezer HuF lecsengetése ellenében - egy B.N.A.K. #2.-t sorsolunk ki.) A nevet mindig tedd idézőjelbe, mert az ARexx nem fogja megtalálni az INTUITION.LIBRARY-t...

szeparátor - Itt kell megadnod azt a karaktert amely a lista - ha azt kértél elemeit választja el egymástól. Alapesetben a '0a'x karcsi van itt.

'A' - Az opcionálisan megadható negyedik argumentum használatakor a megadott nevű stuffnak nem a meglétét csekkolja, hanem a címét adja vissza. Ha ezt használod, akkor ne opciózgass, és szeparátor sem kell, csak a név.

Például:

```
SAY SHOWLIST(L) => graphics.library intuition.li...
SAY SHOWLIST(L, 'izé.library') => 0 /* nincs */
SAY SHOWLIST(D) => gameport.device timer.de...
```

A FORBID() függvénnyel lelőttem a multitaszkot (négy a testbe, egy a fejbe), mert igazából én egy roppantúl erőszakos és kőszívű - viszont abszolúte igazságtalan ember vagyok (De azt kikérem magamnak, hogy gonosznak nevezz! Egyszerűen csak rosszindulatú vagyok.). Majd miután kielégítettem a kíváncsiságomat, mesterséges lélegeztetést és a PERMIT() függvényt alkalmazva feltámasztottam, mert hátha kell még vmikor...

Na evezzünk egy kicsit más vasszerokra! Porolgattam a CD-im között (igen, letörölgettem mind a hármat) és találtam pár ARexxel használható rutinkönyvtárat (am: library), amelyekben egészen érdekes dolgok (függvények, magyarul functions) vannak. Asszem vmelyik Chip CD Amigás részéből nyúltam le, de ez nem biztos... Amúgy mindegyikhez van install szkript (mert egy libraryhoz jó ha van ilyesmi), a disztribúciós státuszuk freeware (szóval tuti, hogy egyik sem fuckro$oft gyártmány százezerért) és még aránylag könnyen használhatók is. Mindhez van teljeskörű manuál és példaszkriptek is találhatók az arhívokban.

RMH - RexxMustHave

A könyvtárban lévő függvényekkel az OS appikon, cx, notify és a timer.device dolgait manipulálhatod.

Csak úgy példaként van benne olyasmi, hogy ClipBoard-ba/ból írás/olvasás. Mennyit keresgéltem, hogyan lehet pl. a CEdből a vágóasztalra másolt szöveget az ARexx-szel egy kicsit birizgálni.

Rakjunk ki pl. egy kérdezőt hirtelen:

```
/* A Requester() használata */
  IF ~SHOW("L",'rmh.library') THEN
    IF ~ADDLIB('rmh.library',0,-30) THEN EXIT
  volume="Volume:"
  DO WHILE Requester("Want me",,"to try again?")
  END
```

Amúgy a függvény megnyit egy DOS requestert két gombbal, és vagy egy gomb lenyomására, vagy IDCMP jelre vár. A függvény szinopszisa:

res = Requester(msg1,IDCMP,msg2,msg3,screen,flags)

Azt hiszem világos.

RxASL

Az ebben lévő rxasl.library-val tiszta véletlenségből az asl.library requestereit birizgálhatod. Természetesen az OS3.5-höz adott asl.library V44-et is.

Lássunk egy filerequeszteres példát:

```
a.DoPatterns  = 1
a.Drawer      = "RAM:"
a.Pattern     = "#?"
 res = ReqFile("A")
IF res = = 0 THEN
  DO
    SAY "balszél: " a.LeftEdge
    SAY "felsőél: " a.TopEdge
    SAY "széles: " a.Width
    SAY "magas: " a.Height
    SAY "állomány: " a.File
    SAY "könyvtár: " a.Drawer
    SAY "minta: " a.Pattern
    SAY "args: " a.NumArgs
  END
```

Ja, az át- és visszaadott értékek mindenféle furcsa nevű stem-ekben kell hogy legyenek. A stemről már volt szó, csak röviden: ezek hasonlítanak a más nyelvekben megszokott tömbökhöz (is). Azt, hogy milyen nevű stemeket használhatsz, talán nézd meg a doksiban.

RxChild

Ezzel a könyvtárral a makrókat és struktúrájukat manipulálhatod. Csak egy rövid pld:

```
/* */
CALL ADDLIB('rxchild.library',0,-30)
CALL ADDLIB('rexxsupport.library',0,-30)
  CALL OPENPORT("D")
c=rxchild("b")
SAY "c:"c      open=1
DO WHILE open
  CALL WaitPkt("D")
  pkt=GetPkt("D")
  DO WHILE pkt~=null() & open
    arg=GetArg(pkt)
    IF upper(arg)="QUIT" THEN open=0
    ELSE SAY arg
    IF UPPER(arg)="CIAO 30" THEN DO
      CALL rxchildhalt(c,0)
      EXIT
    END
    CALL Reply(pkt)
    pkt=GetPkt("D")
  end
end
```

RxLibNet, RxSocket

Ezek meg pár net utilt és verem funkciókat és egy komplett bsdsocket hidat tartalmaznak. A LibNet-nek kell a Socket is. A két rutinkönyvtárral már akár egy internetes applikációt is készíthetsz, ami ilyen magas szinten eddig megvalósíthatatlannak, vagy elképzelhetetlenül macerásnak tűnt. Kell nekik egy bsdsocket.library is - már a TCP/IP sztekk eléréséhez -, tehát mondjuk a Miami, vagy Genesis sem árt, ha éppen futkározik. Semmi vész, a LibNet-tel mindkettőt lehet vezérelni is.

```
  /* shows how to use rxlibnet miami packet filter
support */
  /* press ctrl-c to stop it                    */
l="rmh.library"
  IF ~SHOW("L",l) THEN; IF ~ADDLIB(l,0,-30) THEN
EXIT
                                              I    F
AddLibrary("rexxsupport.library","rxsocket.library","rxlibnet
.library")~=0 THEN EXIT              IF
~OPEN("STDERR","CONSOLE:","W")          THEN
stderr="STDOUT"
  IF ~RMH_ReadArgs("INTERFACE/A") THEN DO
    CALL PrintFault()
    EXIT
    END            prg=ProgramName("NOEXT")
s=2**allocsignal()
  pf=MiamiCreatePF(parm.0.value,s)
  IF pf<0 THEN do
   CALL WRITELN(stderr,prg": cant' add a filter to
'"parm.0.value"'")
    EXIT
  END
     CALL closerxsocket()
  DO WHILE 1
    rs = WAIT(or(s,2**12))
    IF AND(rs,s)~=0 THEN DO
      p=MiamiPFNext(pf)
      SAY LENGTH(p)
      IF p~="" THEN SAY C2X(p)
      ELSE SAY "<empty>"
    END
    ELSE EXIT
  END
```

Azt hiszem, mára ennyi elég az ARexxből...

N2

Levél az Amiga Világ levelezési rovatába

Nagyon jó ez a magazin. A többi magyar Amigás papermag nem ilyen jó! És milyen sokan írják a cikkeket. A B.N.A.K. #2. is tetszik, csak a lökött Balint helyett olyat is kereshettél volna, aki ért is ahhoz, amit leír (mint például ugye itt vagyok én is). Pl. az AmiDocknál nem vette észre, hogy a fogd&vidd művelettel is lehet az indítópanelhez proggikat applikálni? Egy kicsit szélesebbre kell nyitni, az odarakni kívánt ikont rádobni az üres helyre, aztan elmenteni a beállításait. Hihi.

N2

Turbocalc (2)

A munkalapok

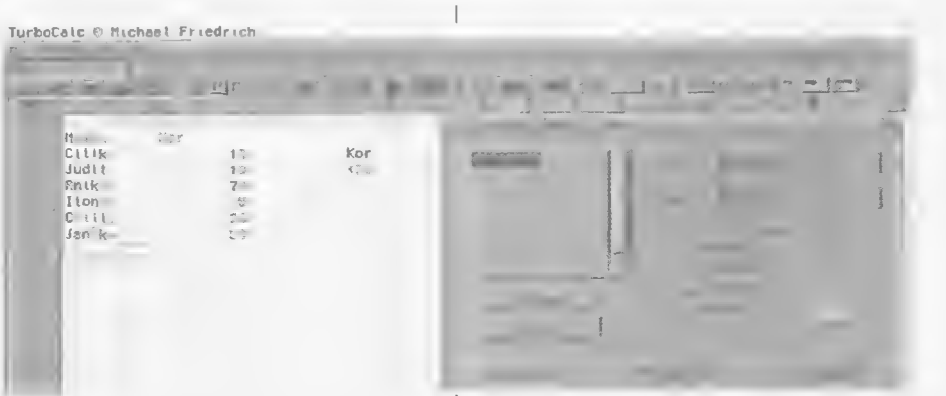
Hiába van akármekkora képernyőd, előbb-utóbb minden irányban lelóg róla a táblázatod. Szerencsére a Turbocalc nagyszerű megoldást nyújt a problémára, méghozzá a munkalapok segítségével. A munkalapok képezik adattárad harmadik dimenzióját. Szőkék számára: egy mappában akárhány munkalap lehet egymás mögött. Általában egy munkalapot használunk, főleg, ha csak most tanuljuk a táblázatkezelés alapjait. Több munkalap használata akkor kifizetődő, ha például egymástól független egységekkel dolgozol, de szeretnél átfogó statisztikákat készíteni róluk. Például van két boltod, és azok forgalmát egy-egy munkalapon vezeted, míg a harmadik munkalapon a cég összteljesítményének adatait számolod.

Általában elmondható, hogy a munkalapok használata kiváltható különféle szűrőkkel, csak talán nehezebben. Új munkalapot a Munkalap/Új munkalap menüponttal hozol létre. Az alatta lévő pontokkal nevezed át és törlöd a munkalapot (nem a teljes munkát!). Közlekedni a lapok között többféleképp is lehet: a Munkalap/Munkalapot megmutat hívására előjön egy ablak, benne az összes eddigi munkalapoddal. Az 5-ös változat óta minden ablak alján balra van két nyilacska, ezekkel lapozhatsz köztük. A nyilak mellett látod az aktuális munkalap nevét. Rákattintva ugyanaz az ablak jön elő, mint a megmutat menüpontra.

Azt már tudjuk, hogy egy lapon belül hogyan hivatkozhatunk egy cella tartalmára (emlékeztek: =B3*1,25). Egy másik munkalap adott cellájának tartalmát az AT paranccsal.

Nézzünk egy példát! Indítsd el a Turbocalcot. Munkalap/Munkalapot átnevez, itt adj neki egy új nevet (legyen mondjuk AV). Ezután készíts új munkalapot, amit nevezz el teszemazt BNAK-nak.

Az AV lap A1-es cellájába írj be egy számot (pl. 20). Ezután lapozz a BNAK munkalapra. Itt egytetszőleges cellába írd be: AT(AV;A1), vagyis az AV nevű munkalap A1-es cellájának tartalmát kérjük. Enter, és lám-lám, máris van egy adatunk a másik munkalapról! Okos amigás természetesen tudja, hogy az email-címekből ismerős @ jelet csak a szőkék mondják kukacnak, jobb helyeken „AT" a kiejtése. Ergo az AT függvényt helyettesíthetjük a kukaccal és viszont. Sőt. Sőt!!! Az AT parancs (illetve függvény) voltaképp nem csak a munkalapok, hanem mindenféle táblázatok közti átjárást biztosítja. Ha a keresett táblázat be van töltve a Turbocalcba, akkor elég megadni a munkalap nevét (ilyen



neve olyan táblázatnak is van, amelyben csak egy munkalap található). Mielőtt jól belezavarodunk, megemlítem, hogy a program zseniális fordítója az Excel kifejezéseket használta, így itt a „Mappa" egy file-t jelent, amelyben egy vagy több táblázat található egy vagy több munkalapon. Ha tehát mostantól mappát mondok, az nem a windows mappának hívott könyvtárait jelenti... Ha a mappa nincs a memóriában, akkor meg kell adnod a teljes útvonalat. Pl.: AT(DhO:Turbocalc/Munka/Táblázat.TCD;A1)

Mondanom sem kell, hogy ez a függvény a lassabb gépek számára valóságos áldás. Volt ugyanis dolgom hatezer soros táblázattal, amelynek minden sora tucatnyi adatot tartalmazott, ráadásul mindenféle összesítést és átlagolást, nomeg feltételt tartalmazott. Namost ha eltávolítottam egy sort a táblázatból, bizony eltartott vagy húsz másodpercig, míg újra dolgozni lehetett vele (40/40-es kártyán). Ha pedig kiléptem a programból, a memória kipucolása kb. két percig tartott, addig a rendszer 100%-osan foglalt volt. Nos, az ilyen táblázatot érdemes munkalaponként kimenteni és csak az épp szükségest a memóriában tartani.

Feltételt említettem? A Turbocalc nagyszerű adatbázis-kezelő lehetőségeket kínál. Vagyünk egy egyszerű példát! Van egy adatbázisunk, amelyben két oszlopunk van. Az első oszlop a nagymellű szőke lányok nevét tartalmazza, a másik oszlopban a nevek mellett az életkoruk látható.

Feladatunk, hogy a táblázatból szűrjük ki a nekünk megfelelő életkorú lányokat, a többit pedig rejtse el a program.

A képen látható táblázat mellett látod, hogy azt írtam D3:D4-be, hogy Kor, illetve <35. Most szépen elmagyarázzuk a programnak, hogy hol vannak az adataink, és hogy hol találja a feltételeket, ami alapján szűrni fogunk.

Válaszd ki a Parancs/Nevek meghatározása. Itt előjön egy ablak, ahol mindenféle változókat definiálhatunk. Legyen az adatbázis típusa adatbázis (ezt állítsd be elsőként!), neve DATABASE, a terület =A2:B8. Ezután megmondjuk, hol található a feltétel. Típus: feltétel, neve feltétel, területe =D3:D4.

Megadtuk tehát az adatbázisunkat (ahol a lányok neve és kora van), megadtuk - nem a feltételeket, hanem - a feltételeket tartalmazó cellákat. Most már csak használnunk kell az adatbázist.

Írjuk mondjuk az F11-es cellába a következőt:

=DCOUNT2(DATABASE,"NEVEK";feltétel)

Ez az utasítás megszámolja azon találatok számát, amelyekre igaz a feltétel (Kor<35), és amelyek természetesen a DATABASE nevű

adatbázisunkban vannak. FONTOS! Egy táblázatban akárhány adatbázist definiálhatsz, és persze akárhány feltételt. a DAVERAGE függvény a feltételeknek megfelelő találatokban szereplő számok átlagát adja meg és így tovább.

Mi történik, ha több feltételt szeretnénk szabni? Példánk súlyos pedofíliához vezet, azaz jó lenne kiszűrni a 18 év alattiakat is. A másik feltételünk tehát az lesz, hogy Kor>18. Ezt az előzőhöz hasonlóan adjuk meg, a korábbi feltétel MELLETT. A nevek meghatározásánál a feltétel területét módosítsd D3:E4-re, hiszen most már ez a négy cella tartalmazza feltételeinket. (A hat, majd öt lányból most már csak három maradt...)

Azt mondanom sem kell, hogy a feltételek között sztring keresés is szerepelhet, ugye? Tehát kereshetünk „ing"-re végződő nevekre, két hónaposnál frissebb hírekre, páros számokra, meg minden másra, ami csak a szokásos (például az ARexx sorozatból ismert) függvényekkel kifejezhető.

Jó-jó, de mi van, ha nem arra vagy kiváncsi, hogy hány lány felel meg az elvárásoknak, hanem hogy kik azok? Ez esetben segítségül hívjuk a menüket.

Jelöld ki a lányok nevét és korát tartalmazó A2:B8-as területet. Most válaszd ki az Adatok/Adatbázis meghatározása menüpontot. Ezzel definiáltuk az adatbázist. Most jelöld ki az egérrel (váltson inverzre) a feltételeket tartalmazó cellákat és johet az Adatok/Feltételek meghatározása. Eddig ugyanazt csináltuk, mint a Nevek meghatározásánál, azzal a különbséggel, hogy itt egyszerre csak egy adatbázist és feltételsort adhatunk meg. Most jön a lényeg: az Adatok/Szűrő/Találatok menüpont kiválasztásakor a táblázatból eltűnik minden olyan sor, amely nem felel meg feltételeinknek. A Szűrő/Nem megfelelő menüpont fordított hatást eredményez: épp azok a sorok jelennek csak meg, amelyek nem felelnek meg a kritériumnak. A Szűrő/Mindent megmutat visszaállítja az eredeti állapotot.

Ha menet közben a feltételeken módosítani szeretnél, csak írd át a D3:E4 cellák tartalmát.

Ha egy táblázatban több feltétel szerint szoktál szűrést kérni, az összes gyakori feltételt írd be, és mindig a célnak megfelelőt jelöld ki az egérrel.

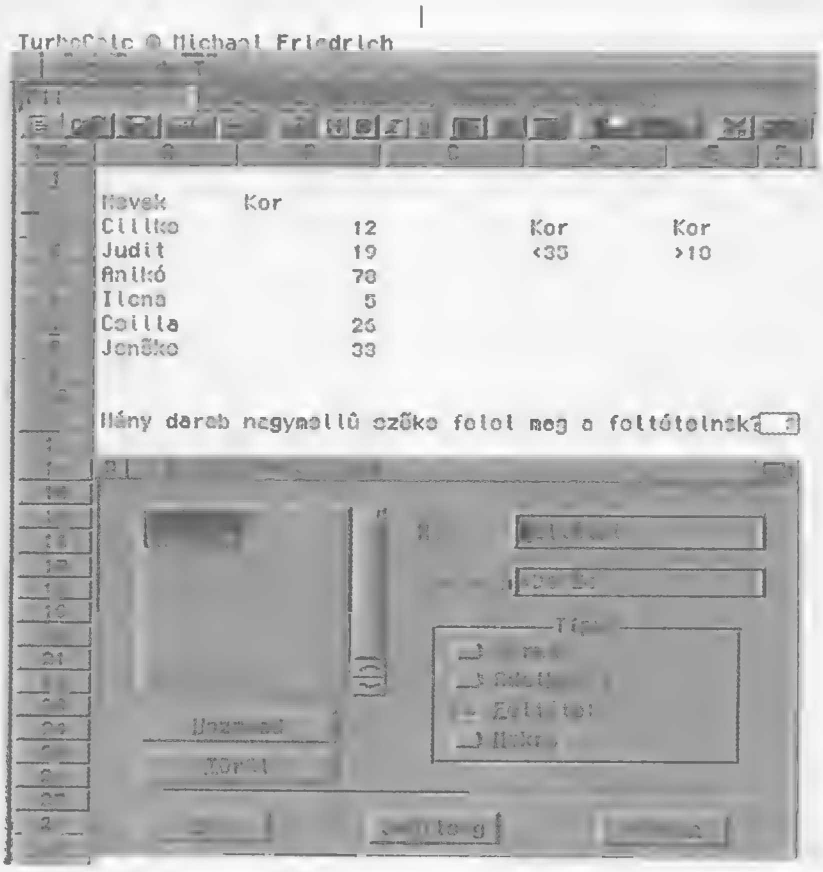
Az említett hatezer soros táblázatban több, mint tíz feltétel szerint kellett szűrni, hol az egyiket, hol a másikat alkalmazva. Ilyenkor elég macerás lenne mindig feltételeket jelölgetni. Szerencsére a Makrók menü csak erre - meg a lusta amigásra vár. Kiválasztod a Makró rögzítése pontot, definiálod az első feltételt, kéred a szűrést, majd leállítod a makrót. Nevet és hívógombot adsz neki, majd újraindítod a makrórögzítést, kijelölöd a második feltételrendszert, kéred a szűrőt, leállítod a makrót, nevet adsz neki. Aztán a végén csinálsz egy makrót, ami a szűrőt kikapcsolja (ez hívja majd meg a teljes táblázatot). Ezután már tényleg egy gombnyomásra változtathatod a feltételeket... Tovább cizellálhatod a táblázatod azzal, hogy a makrórögzítéskor az adott feltételekre jellemző szót egy jól látható cellába gépeled. Így amikor meghívod a makrót, a gép nemcsak definiálja az új szűrést, de ki is írja neked, hogy mit tett.

Adatcsere más programokkal

Amíg nem ismertem az Abiword-öt vagy a StarOffice-t, azt hittem, a Turbocalc import/export lehetőségei igen gyengék. Igaz ugyan, hogy Excel 4 (SYLK) formátumban ír/olvas, de a függvényeket nem viszi át, csak a kiszámolt értékeket. (Megjegyzem: ez más programoknál is így van.) Aránylag jól használható a HTML export - ha valakinek honlapja van, ahová gyakori frissítésű árlistát vagy más táblázatot szán, akkor ez a funkció sok munkát takarít meg neki.

A legjobb módszer a fapados többé-kevésbé formázott ascii import/export. Van szerencsém egy cégnél táblázatot kezelni, és velük végig kellett járnom a Superbase 1.3 - Maxon Twist - Turbocalc utat. Eközben mindig az ascii export, majd az új programba történő import volt az egyetlen gyors és megbízható módszer. Exportálhatod a kijelölt területet is az egész táblázat helyett - ez főleg a html exportnál fontos, mert így nem lesznek felesleges és ronda üres oszlopok/sorok a böngészőben.

Horváth Péter



Bard's Tale

A játék jó példa arra - s talán azért is került ismét szóba - hogy milyenek is voltak régen azok a jó kis szerepjátékok. Mivel a program az első CRPG (számítógépre készült rpg) egyike volt, talán így tizenvalahány év távlatából nem teljesen felesleges vissza tekinteni rá...

Egy kis szubjektív értékelés az elejére

A prognak igen jó a grafikája (legalább is nekem igen tetszett). Most természetesen a stílusra gondolok (nekem ez a klaszikus gfx maximálisan bejött), és nem arra, hogy milyen felbontás mellett hány szín van jelen a képernyőn. Hát, igen! A régi klasszikusok. A szörnyek, a karakterek grafikája is kiváló (a külvilág képe már nem annyira)! Itt látszik talán, hogy nem az számít, hogy milyen felbontású a grafika, hanem a hozzáértés ! Ezenkívül igen jók a küldetések, labirintusok is. Bár azt hozzá kell tenni, hogy csak miután megcsináltuk, mert van pár labirintus, ami szörnyen szivatós! Nem említettem még a legjobb részt, a harcrendszert. Elismerem, hogy nem a leggyorsabb, de a lényegét tekintve szerintem még most sincs oka szégyenkeznie! Itt tényleg taktikázni kell! Hogy mit, mikor varázsolsz, kire mikor támadsz, jól meg kell fontolnod minden kör előtt. Egyébként varázslatokból több, mint száz van ! (Azért ezt szerintem nem sok RPG mondhatja el a BT-en kívül. Az persze más kérdés, hogy ebből a számból mennyit is használunk igazán. Szerintem sokkal jobb ez, mert az számomra kiábrándító hogy egy mágus mondjuk a 20. szinten ismer 12 varázslatot, és kész...) A szörnyekről nem is szólva, azokból is igen bőséges a választék!

Pár szót a játék történetéről

A játék története Skara Brae városában játszódik. Mangar, a város gonosz varázslója áll a történet központjában. Mangar egy minden eddiginél erősebb varázslattal - egy mágiával keltett hóviharral, amely elzárta a várost a külvilágtól - próbálja átvenni a város felett a hatalmat. Nos, szerepünk szerint nekünk kell ebben megakadályoznunk - azaz likvidálnunk - a hatalomvágyó mágust.

Elindulás

A városban több igen fontos létesítményt is felkereshetünk. Ilyen például a Kalandorok Céhe. (Egyébként innen indul a játék is.) Itt lehet új karaktereket generálni a csapatba kezdéskor, ill. ha esetleg valamelyik figurát meguntuk (nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket) itt vehetünk fel újat helyette. A céhtől pár lépésre északra található a város egyetlen boltja, ahol szinte mindent megkaphatunk amire csak szükségünk van. Na persze igen borsos áron! Eladni is lehet, de tudni kell, hogy a kereskedő féláron veszi át a használt cuccokat... Tovább menve északra, és az első kereszteződésnél nyugatra fordulva hamarosan elérünk a Szövetségbe. Itt nyílik alkalom (feltéve, ha van elegendő tapasztalat pont) a csapat tagjainak tovább képzésére. Ez ugyan ingyenes, de ha a varázslóink új varázslatokat akarnak tanulni, az bizony pénzbe fog kerülni. És nem is kevésbe! Igen-igen fontos hely még a templom. Itt tudjuk meggyógyíttatni pórul járt embereinket ha valamilyen komolyabb baj érte volna (pl. kővé változtatta volna valamelyik játékban szereplő randa szörny). Egyszerű seb gyógyítást is kerhetünk, de persze ezért is fizetnünk kell... A gonosz isten (Tarjan) templomára is rá lelhetünk a templomok sorában, de itt egyéb dolgunk lesz a történet során. Egyébként a templomok a város közepén, a főtéren találhatóak, de DK-re is akad egy magányos példány közülük. Természetesen nem szabad elfeledkezni az fogadókról sem. Itt a mellett, hogy leöblíthetjük kiszáradt torkú vándoraink a torkát még tippeket is kaphatunk a kocsmárosoktól. Persze nem kell mondanom, hogy csak némi borra való fejében... A főtértől nyugatra a befagyott városkaput, és a mögötte tomboló szélvihart szemlélhetjük meg. Végül a városban találkozhatunk pár mágikus szoborral, amik jöttünkre megelevenednek, és támadásba lendülnek. Ezeket Mangar helyezte el (védelmi célzattal), és több helyen találhatóak meg. Ezek: a városkapu előtt, a báró kastélyánál valamint természetesen - Mangar tornya előtt.

Végigvitel

Nos, mint említettem Mangart, a gonosz mágust kell legyőzi. De ez előtt nem árt felkeresni a város alatt elterülő katakomba rendszert, minek utolsó szintjén a gonosz isten egyik kedves élőhalott szolgájával találkozhatunk, akitől egy kegytárgyat (egy szobor részét) kapunk. (Természetesen csak miután kilehelte gonosz lelkét. De erre ne várjunk, inkább minél előbb segítsük elő...) A katakombákba egyébként a gonosz isten templomából juthatunk le, ha az egyik papnak megemlítjük istenük, Tarjan nevét. Egyébként a katakombákban számos bájos jószággal futhatunk össze, s ha szerencsénk van, ez egy testetlen élőhalott formájában jön, aki az első csapásával megöregíti valamelyik emberünket... (Pech!) Ezek után muszáj lesz felmenni, és valamelyik templomban segítséget kérni. Szóval, ha a támadók sorában Wraith-ot (!), vagy hasonló (!) kedves lényt látunk, jobb felvenni a nyúlcipőt...

Ezután Harkyn bárót (a kastélya város ÉNy-i részén található) célszerű felkeresni, aki egyébbként Skara Brae ura, s a mellet a gonosz isten híve. A második szinten szert tehetünk egy ezüst tárgyra. Még két ilyet fogunk találni, s igen fontos, hogy mindhárom meglegyen, mert csak ezekkel juthatunk be majd a fináléban Mangar termébe. A kastély harmadik szintjén találunk egy szobrot, s ha nálunk van a katakombákból megszerezhető szobor darab, teleportálódunk Kylearan színe elé. Illetve addig még hosszú az út, ugyanis ő valamerre a pálya közepén bújkál. (Egyébként Harkyn kastélyában célszerű Fantomajtó varázslattal bemenni a szobor termébe, mert előtte, ha nem vigyázunk összefuthatunk Harkyn báró testőrségével, ami valami 400 fanatikus katonát jelent.

Kylearan, aki a város jó varázslója néhány biztató szó után átadja az Onyx key-t, amivel Mangar tornyában juthatunk be, borospincéken (!) át. (Ha van mesterkulcsunk, nem kell kerülnünk!) De még mielőtt elhagyjuk a tornyot, feltétlenül vegyük magunkhoz a második ezüst tárgyat,

ami ÉNy-ra található. (Egyébként a torony a város ÉK-i sarkában van.)

Mangar tornya ez eddig megismert szivatások összefoglaló bemutatását jelenti, plusz azok igen változatos kombinációját. Akad itt minden. Teljes sötétségbe burkolózó termek, rejtélyes teleportok, forgatók, csapdák, ínycsiklandozó szörnycsapatok. Célszerű felteleportálni a második szintre és itt villámgyorsan megszerezni a harmadik, utolsó ezüst tárgyat, majd ismét teleportálni, most a harmadik szintre. Ez a szint már teljes egészében kielégíti a perverzitás fogalmát! Itt a lényeg, hogy egy varázsszájjal való beszélgetés után megjelenő lépcsőn kell felmenni a köv. szintre. A torony tetején, az ötödik szinten várakozik Mangar a maga gyöngének nem mondható szörnycsapatával. De még mielőtt elérünk, jó lesz vigyázni! Ha mind a hat emberünkkel el akarunk érni hozzá, feltétlen szükséges, hogy mágusunk ismerje a BEDE nevű varázslatot, mert a szinten mindenképpen áldozatul fogunk esni egy csapdának, ami valamelyik emberünk agyát fogja áldozatul ejteni. S ezek után muszáj leütnünk a karaktert, eztán pedig feltámasztanunk! A szint egyébként elég könnyű (kivéve a fanatikusan rohamozó MANGAR őröket), s észak felé várakozik a gonosz mágus, egy teremben.

Ha leütöttük Mangart (és csapatát), elteleportálnak Kylearanba és némi lírai bevezető után átnyújt 300.000 aranyat, és ugyanennyi tapasztalati pontot is kapunk.

Hát ennyit erről a jó emlékezetű szerepjátékról, ami annak idején az első megjelenők között volt, és megalapozta az rpg műfaj további útját...

A végére egy kis tipp & trükk...

Van pár elég fontos tárgy a játékban. Ezek:

- Troll Ring, ez 20 másodpercenként vissza ad 1 HP-t.

- Mage Staff, ez szintén 20 másodpercenként ad, de varázspontot az őt használó mágusnak.

- ConjurStaff, ezt is ajánlatos megvenni, de ebből elég egy példány. Ez a csodás dolog „csak annyit" csinál, hogy az őt használó mágusnak csak fele annyi pontba fog kerülni az elsütni kívánt varázslat!

Ha ezeket megvesszük vagy megszerezzük, talán az életben maradásra is van esélyünk a játékban.

Ha már eléggé lerongyolódott a csapatunk, a mágus süssön el egy REST-et. Természetesen a Conjur bottal a kezében. Ez 6 varázspontba fog kerülni. Amit a Mage bottal 2 percen belül vissza fogunk kapni. Így talán állni tudjuk a versenyt a ránk rontó szörnykompániákkal...

Minél előbb érjük el egy karakternél (ill. aztán mindegyiknél) az LO védettséget. Ekkor már szinte soha sem fognak tudni megütni, mi pedig buzgón irhatjuk a szörnyeket.

Lehetőleg a páncélokat úgy pakolgassuk, hogy egy vagy két karakterünket páncélozzuk először igen fel. Mert hiába van három karakternek 0-ás védettsége, akkor is megütik őket.

Ellenben ha két karakterünknek van LO, és a harmadiknak 10-es védettsége, akkor csak töredékét fogják sérülni az embereink.

Nem rossz ötlet minél előbb feltuningolni az ügyességet, mert nem árt tudni, hogy 15-től kezdődően egészen 18-ig mindig eggyel javul a védettségünk.

Az, hogy sikerül-e elmenekülnünk a szörnyek elől, ha a futást választjuk attól függ, hogy milyen magas szintű a csapat. Pontosabban a legalacsonyabb szintű karaktertől! Talán ezért sem árt minél magasabb szintet elérni. Egyébként ez igen-igen lényeges pl. Mangar tornyában, ahol elég fontos, hogy meg tudunk lépni valamelyik bádisabb szörnycsapat elől...

Ha gyorsan akarunk fejődni, a játék elején kuporgassuk a pénzünket, és ha össze gyűlt a megfelelő összeg vegyünk a boltban egy mágikus szobrot. Ajánlott a varázslót megelevenítőt.

Ha megvan, keressünk pár, sok tapasztalati pontot konyhára hozó csatát, és használjuk a szobrot. Ekkor egy varázsló siet a segítségünkre, aki mindaddig velünk harcol, míg le nem ütik. Ez azonban igen-igen ritkán történik meg, mert a védettsége baromira magas.

A varázslatok közül mindig éljen egy LEVI vagy hasonló hatású, mert ekkor - mivel az egész csapat szárnyra kap - nem fogunk beleesni a csapdákba.

Időnként ajánlkozik egy-egy szörny a különböző szinteken, hogy beáll a csapatba. (Nagy öröm volt, amikor egyszer Mangar tornyában egy Mangar Guard ajánlkozott fel. Áruló lehetett, vagy mi... Vigyáztam rá, meg minden hogy elérjen velem Mangar-ig. Micsoda elégtétel volt amikor igen serényen kaszabolta a mágus testőrségét...) Ezt jól lehet kihasználni! Amelyiknek van halálos támadása, vagy elég jól támad, azt feltétlenül tartsuk meg. (Legfeljebb tegyünk rá valamilyen erős védettséget adó varázslatot, hogy nehogy leüssék.) Így nem kell a megidézésre varázspontot elpocsékolnunk, ill. megidéző szobrot használnunk sem.

A végső csatában először Mangar démonait üssük le, mert lehelletükkel könnyen leirthatják a mágusainkat. Ha meg karakterre támadnak, az sem jó, mert nagy eséllyel kővé változnak az embereink. Mangarra meg nem igazán ajánlott varázsolni, mert csak a varázspontjaitokat pazaroljátok! Ugyanis a máguson gyakorlatilag nem fognak az ellenséges varázslatok! Szóval minél előbb le kell ütni a testőreit, aztán valamelyik karakter, akinek lehetőleg van halálos ütése, végezzen vele...

A játékban menteni - tudtommal - csak a következőképpen lehet: Bemész a Kalandorok Szövetségébe, majd a Leave Game menüponttal kilépsz. Amikor megint behívod a játékot, már a kimentett játékosokat veheted fel...

Pár lényegesebb gomb:

1-6 - Karakterek.

U - tárgy használata.

P - Partyn belüli harc (pl. valamelyikük mágia hatására a party ellen fordult)

C - Varázslás.

B - Bárd kornyikálás.

R - Pause.

W,E,A,S - Mozgás a szinteken. (Tornyokban, azon a ponton ahol lehetséges.)

? - A városban megmondja hogy merre nézünk, ill. éppen merre járunk.

(Ezt nem árt használni, mert néha feltesznek kérdéseket a városról hogy mi, hol, merre van. Ha pedig nem tudjuk...)

A Szövetségben, ahol továbbképeznek néha mindenféle idétlen kérdést tesznek fel.

Ha nem tudod, nem léphetsz szintet! A válaszokat elég könnyű megkeresni valamilyen editorral. (Bár talán a városban császkálva is rá lehet akadni a válaszokra (ld. feljebb), de nekem ehhez nem volt türelmem, mivel én nem irogattam fel az utcaneveket, elölről kezdeni meg nem volt semmi kedvem.)

Nekem két kérdést tettek fel, a válaszok ezekre:

- SNAKE
- GREY KNIFE

Egy kis berhelés a játékhoz

A karakterek blokkjában az 54.-ik byte-tól kezdődik a tárgyak felsorolása. Összesen nyolc tárgyat írhatunk be.

Figyelem ! Csak minden második byte-ra írjatok !

Pár kód:

7A, 7B, 7C - A három ezüst tárgy.

70 - Onyx Key - Mangar tornyát nyitja.

78 - Master Key - Mindenhova bemehetünk a segítségével.

77 - Eye - A szoborrész, segítségével lehet teleportálni Kylearan-hoz.

71 - Crystal Sword - Kard. Harkyn kastélyában található, Kylearan tornyában ez egyik szörny legyőzéséhez kell.

44 - Mage Staff - A nélkülözhetetlen varázspont visszatöltő.

54 ConjurStaff - Ha varázslónál van, fele annyiba kerülnek a varázslatok.

6E - Troll Ring - A jól ismert HP visszatöltő.

72 - StoneBlade - Bivaly fegyver..

76 - Lich Fgn Egy varázslót megidéző szobrocska.

Egyébként nem rossz ötlet beírni pár értékesebb tárgyat, aztán eladni a boltosnak jó pénzért...

Gazda Zoltán

CEd trick

Adott egy HattyúSzerkesztő, amellyel - minő véletlen - éppen egy CEdmakróval, vagy ARexx szkripttel egy szöveget (naná, majd hófehér vizimadarat... Na ezt elmesélem: a 70-es évek közepén a Donau németh szakaszán voltunk a Pécs motorossal és úszkált a közelünkben néhány (hat)tyúk. Aszongya az egyik shiffjung: fú mekkora libák!), birizgálok. A szöveg abajgatásához használom - többek között - a Cut-Paste parancsokat (tehát a clipBoard nevű varázslatot), de ahelyett, hogy ilyenkor kimennék kávét főzni, indítok egy másik 'rút kis kacsát', mert momentán egy másik szöveget is kéne alakítgatni. Semmi porbléma nem jelentkezik, amíg a második editorban nem akarok vágóasztalt használni. Aki olyan CEddel rendelkezik, amelyikben van az általa használt vágóasztal egységszámának állítására való menüpont, az ne is olvasson tovább! Mint az köztudott, az Amiga OS - alapesetben - 256 (0-255-ig) különböző memóriaterületet rendelhet a vágóasztalhoz. Ezek egymástól teljesen függetlenek, így elvileg lehetséges, hogy 256 vágóasztalt intenziven használó programot futtassak egyszerre anélkül, hogy ezek megzavarnák egymást. Mert ugyan jó dolog, ha az egyik programból a másikba adatokat vihetek át a vágóasztalon kresztűl, de van, amikor pont nem ez a cél. Ilyenkor ugye egyszerűen átállítom az egyes programokhoz tartozó vágóasztal egységszámát és kész. A manuálom szerint a CEdben erre pont van egy menüpont. Nos, az enyémből ilyesmi pont hiányzik, pedig a verziószám stimmel és a manuál is ua. CEd arhivumban van, mint a prg.

Némely esetekben a kisebb másolásokhoz megkerülhetjük a vágóasztalt, mert hattyúkámnál a törlések egy része különböző belső puffereket használ. A puffer egy külföldi szó és am., hogy buffer. Mondjuk a második CEdben nyitok két ablakot, ahol az egyikben van a saját írásom, a másikban pedig egy szöveg, amelyből - némi plágium kiséretében - sorokat szeretnék átemelni. Na most, ha a vágóasztalt használom erre, akkor ugye felülírja azt a szöveget, ami a másiknak kell. Nem is használom. Ha pl. kell egy sor, akkor kitörlöm, majd a pufferből oda íratom ki, ahová akarom. Csak a csonkított szöveget nem szabad visszamenteni. Ez mondjuk egy-két sor esetén könnyen megy, de mi van akkor, ha egy/több tucatnyi soros forrást kéne átvinni? Erre meg jó a CEdmakró:

```
Amiga + M
hívó_bill
Amiga + .
Amiga + K
Amiga + ,
Amiga + L
Amiga + M
```

Ahol:

Amiga +: Ezt nem kell begépelni, azt jelenti, hogy lenyomod az Amiga billentyűt, majd a lenyomva tartása mellett egy másik billentyűt aktiválsz. Ezt másképpen hívógombnak is nevezhetjük. Ja, bár nagybetűvel írtam (a billentyűt), de nem kell Shiftelni, akkor azt írnám, hogy 'Amiga + Shift +'...

Amiga + M: A makrókészítést elindító és befejező hívógomb. Menüből is elérhető, de billentyűzetről könnyebb és egyszerűbb.

hívó_bill: Itt azt a billentyűt kell megnyomni, amelyikkel az elkövetkező időkben a makrót el kívánod indítani.

Amiga + . (Amiga + ,): Ez az ablakváltásé. Ugyan két ablak esetén mindkettő ugyanazt csinálja, de mi van, ha közben nyitsz egy harmadikat? A pont a következő ablakot, a vessző az előzőt aktíválja (a kurzor marad a helyén mindkettőben).

Amiga + K: Törli a kurzor sorát.

Amiga + L: Az utoljára törölt sort a kurzor sorában kiírja, a többit meg eggyel lejebb viszi.

Ennyi.

N2·

Ja, akkor is jó ez, ha mondjuk az EditPaddal csere-berélek és közben a CEddel szerkesztek, mert az EP keresés-cserélés funkciója is a Clipboardot használja. A CEdé nem. Neki külön pufferje van erre is. Ha továbbra is rosszalkodtok, akkor a CEd különböző puffereiről is írhatok 8-10 oldalt...

ARTM [1]

Az egyik CD-ről futtatni kívánok egy programot - hogy melyikről, melyiket, az most nem lényeges (biztos el fogom árulni) -, de mindenáron xx.xx verziójú xyz.libraryt keres rajtam. De legalább megmondja mi hiányzik neki! Aham, van is pont egy ilyen változatú a CD-n, gyorsan átnevezem a 'LIBS:'-ben lévőt:

Rename libs:xyz.library xyz_old.library

majd - mert az ördög itt sem alszik, nemcsak az ARexxnél - mellé másolom a CD-n találtat:

Copy CDx:útvonal/xyz.library TO libs:

és újra kettős egérkattintás a ware ikonján és újra kiteszi a felszólítást, hogy minél előbb szerezzem már be azt a libet, mert ő ugyan el nem indul. Ha kismilliószor is nyomogatom az egér gombját, akkor pláne hogy nem.[2] Na, szerintetek mi lehet most a gond? Igen, a 'B' válasz a helyes, kedves játékosok! Jelöljük be a bét! A memóriában ott csücsül a már betöltött library, a program indulásakor ugye megnézi, ott vagyon-e. Ott vagyon. Hát akkor még szép, hogy nem fogja betölteni. Szegénykém azt hiszi, hogy a 'LIBS:'-ben is ua. van, mint a mem-ben. Mi a teendő, kedves játékosok?

a. Szőke hajú, kettessel kezdődő személyiszámú (nem delfin, ők még nem Amigáznak) játékos a közönséghez fordul segítségért, majd felhívja összes ismerősét... 0 pont, jöjjön (leg)közelebb.

b. Villámkéz ilyenkor - nevéhez méltóan - menykőcsapás gyorsasággal a háromgombos kilépést választja, mondván ez tutira kitakarít a memóriából mindent. Na de kérem! Egy Amigát egy héten belül kétszer reszetelni? 5 pont novícius, leülhet

c. Felkészültkém gyors BNAK #1. lapozgatás után begépeli:

Avail FLUSH

és egy Enter után elégedetten megjegyzi, hogy na ez kipucolta a memóriából azt a vackot. 10 pont average, indulhat a következőért.

d. &tsa lefuttatja az ARTM-et, mert ő tudja, hogy az előző sem mindent tud kidzsuvázni (vannak ám olyan cuccok is, amik két kézzel kapaszkodnak ott bent és még egy kéttonnás, kétkapás admirál horgonyt is ledobtak (nem is ütik el a hídlábat)) és már úgyis régen kiváncsiskodott a rendszerben és a memóriában. 100 pont, (mert csontot is hozott a kutyámnak) közel van az expert szinthez, már csak azt a vacak 9.999.900 pontocskát kell begyűjtenie.

ARTM = Amiga RealTime Monitor (valósidejű rendszermonitor). Nem egy csilivili, még csak nem is akar egy új - lehetőleg 256 színű képernyőt nyitni, semmi MUIs felület, de egy vacak kis ReActionért sem sikoltozik. Egyszerű ablak (négy szin elég neki), egy listázóval, meg az alján 21 gombbal, oszt teszi a dolgát.

Ez egy shareware program, elvileg némi pénzbe kerül, de persze mindenkinek ott pihen lezsírozva valamelyik CD-jén a teljeskörű változat. Telepítése könnyű, az arhívjában van is egy szabványos telepítőszkript, de elég, ha simán bemásolod akárhová. Tudod, Copy AmigaDOS parancs, vagy bármelyik állománykezelő hasonnevű opciója. Van ám neki egy gájdja is, amiben leírja a használatát - term. inglézi nyelven, amit én persze nem ismerek, de a hasraütéses módszerrel majdcsak kitöltöm ezt a vacak két kis oldalacskát valamivel -, sőt ha a szokásos útvonalra ('LOCALE:HELP/', vagy 'HELP:', de nem kell az 'english'-be) bemásolod, akkor az ARTM aktív ablakánál lenyomva a Help billentyűt rögtön ki is rakja a gájdot. Ja, majd elfelejtettem: WB2.x, vagy nagyobb kell neki!

A program elindítása nagyon bonyolult dolog, a következő mintegy tucatnyi oldalon mind erről olvashatsz...

Shell ablakban egyszerűen begépeled a nevét és esetleg paraméterét (a kötőjelet se felejtsd el az elejéről!) és nyomsz egy Entert. A WB-ben egyszerűen duplán kattintasz az ikonján.

ARTM [opció]

-q: Elindítja a programot, de nem rakja ki az ablakot, hanem ikonként jeleníti meg a WB képernyőjén.

-poutputpath: Megadhatod az ARTM kimenetének célját ('PRT:', 'RAM:filé', stb).

-ix/y: Ilyenkor a program ablaka full méretben jelenik meg, de az ikonjának pozicíója az itt megadott érték lesz (a képernyő bf sarkától számolva pixelben).

-wx/y: A program ablaka bf sarkának pozícióját adhatod itt meg. Ha a képernyő vízszintes felbontása kisebb 640-nél, akkor a képernyő bf sarkában lesz az ablak bf sarka...

-hx: Az ablak magassága pixelben. Ha a képernyő esetleg alacsonyabb az itt beállított értéknél, akkor 168 pixel magas lesz.

WB-ről indítva kb. ugyanezeket állíthatod az ikonállomány 'Tooltypes' mezőjében. A szokásos 'Windows/Information...' menüpont, csak előtte jelöld ki az ikonját és utána ne felejtsd el elmenteni.

START=WINDOW|ICON

ICON_POS=x/y

OUTPUT_PATH=RAM:ARTM.output

WINDOWHEIGHT=280

WINDOW_POS=70/16

Ha már sikerült a program elindításának roppant bonyolult ceremóniáján átesned és fut is, akkor nem ám csak az egérmutatót rohangáltathatod az ablaka fölött, meg a gombokat nyomogathatod. A progrem néhány funkcióját billentyűzetről is elérheted:

ESC: Kilépés a programból.

HELP: A MultiViewen keresztül megnyitja az 'ARTM.guide' állományt (ha jó helyen van), kirakja egy ablakban és megmutatja az aktuális funkcióval kapcsolatos oldalt.

Ha az ARTM valamely mozgolódásodra kitesz egy kérdezőt, akkor sem kell az egér után kapkodnod:

ESC: A Cancel gomb helyett.

RETURN: Az OK gomb helyett.

Na jó, most már ideje rátérnem arra, hogy mivel, miket és hogyan is csinálhatsz a programmal (illetve a rendszerrel, de a program segítségével).

A funkciók

TASK: ez az alap. Kilistázza az összes taszkot, ami jelenleg a rendszerben van. A taszk -

multitaszk[3] környezetben - az alap végrehajtási fonal, azaz a legkisebb futtatható egység[4]. A taszkokról pár dolgot is megmutat: cím, prioritás, veremméret, szignál, státusz[5], kód, típus, név. Egy taszkot az egérmutatóval jelölhetsz ki.

· Remove: A kijelölt taszkot eltávolíthatod a rendszerből. Hát, egyáltalán nem biztos, hogy sikerülni fog, vagy hogy nem rántja magával a rendszert a fagyasztóba (megnézni, van-e még sör).

· Freeze: A mélyhűtőbe teszi a kijelölt taszkot. Egy taszk lefagyasztásakor azért elteszi a struktúráját, mit lehet azt tudni, később kellhet még. Az ARTM négy típusú státuszt adhat egy taszknak: futó (run), készenálló (ready), várakozó (wait) és fagyasztott (frozen). Most nálam pl. az ARTM run, a 'CygnusEd ver. 3.5+' wait (pedig ebbe gépelek) és - hogy legyen ilyen is - a 'CygnusEd mouse blanker' frozen. Jól kitoltam magammal, mert gépeléskor nem tűnik el az egérmutató, most állíthatom vissza. Ha egy frozen státuszú taszkot jelölsz ki, a 'Freeze' gomb felirata átvált 'Activity'-re és ha ezt megnyomod, akkor (töröld le a monitort!) lesz a státusza ready és újra futni fog, mintha mi sem történt volna.

· Priority: többek között ez határozza meg, hogy egy taszk mennyi processzoridőt használhat fel. Ha két taszk különböző prioritással fut, a magasabb prioritású mindig több CPU időt kap a másiknál. Értéke -128 és 127 között lehet. Írom lehet! De ez nem azt jelenti, hogy kötelező a - mondjuk - húsznál nagyobb érékek preferálása! Az állítgatásánál figyelj oda.

· More: Egy kicsit részletesebb információkat közöl a kijelölt taszkról. Tényleg elég részletesek ezek az infók, de Hyper CoolExpert státusz alatt ne foglalkozz az ilyesmikkel.

· Signal: Az ún. 'tc_SigAlloc'-ot módosíthatod. Mint az előzőnél írtam volt, ezt se piszkáld!

· Break: A kijelölt taszk futását megállíthatod, mintha egy 'CTRL + C|D|E|F|'-t nyomnál, vagy a Break nevű DOS paranccsal brékszignált küldenél neki. Nem minden taszknál működik.

· Cancel: A gombsort visszaváltja. A többinél nem foglalkozom külön ezekkel a lehetőségekkel, majd a fő opciók leírása után egyben. Jó?

Windows: Az összes megnyitott képernyőt és ablakot felsorolja és a következőket meséli róluk: cím, pozíció, méret, flagek, IDCMP[6] (csak az ablakoknál), tételszöveg (tudod, a fogósáv felirata). Vigyázz! Ha olyan ablakot zársz be, amelyik valamilyen még élő taszkhoz tartozik, a GURU esetleg meglátogathat egy kis közös meditációra.

A kiválasztott ablakot, vagy képernyőt bezárhatod (Close), több infót kérhetsz róla (More: hagy ne soroljam fel, tényleg rengeteg infót közöl, pl.: különböző méretek, menük, fontok, ViewPort, BitMap, Flags, ViewModes, RastPort, stb, de néha hazudik), vagy csak egyszerűen Cancel. A More hazugságairól csak annyit, hogy nálam pl. az ARTM ablaka a topáz fontkészletet használja, de pofa nélkül kiírja, hogy 'Courier.font', csak azért, mert a WB Font preferencesében azt adtam meg.

Libraries: A memőriában lévő rutinkönyvtárakat listázza ki, a szokásos infokkal: cím, típus, prioritás, OpenCount, verzió (+revízió - mert a szabványos verziószám ebből a kettőből áll egy ponttal elválasztva), negsíze, possize, név.

A kiválasztott rutinkönyvtárat eltávolíthatod (Remove - csak olyat, aminél az OpenCount = NULL!), bezárhatod (Close), módosíthatod a prioritását (Priority), vagy Cancel.

Devices: (de vicces!) A rendszerben lévő divájszok listája. Infók: cím, típus, prioritás, OpenCount, verzió (+rev), negsize, possize, név (Remove, Priority, Cancel). Mielőtt eltávolítod, zárd be!

Resources: A szokásos lista, de most az erőforrásokról: cím, típus, prioritás, OpenCount, verzió (+rev), negsize, possize, név. (Remove, Priority, Cancel)

Ports: A nyitva lévő portok felsorolása: cím, prioritás, portnév, típus, SigBit, Flags, taszknév (az IDCMP portokat az ablakok felsorolásánál találod). (Remove, Priority, Cancel) Ha esetleg egy aktiv taszkhoz tartozó portot gyilkolsz ki, egy ALERTet kaphatsz.

Residents: A rendszerben lévő rezidens modulok listája: cím, típus, prioritás, verzió (+rev), Flags, név. (Cancel)

Interrupts: Minden megszakítást kilistáz: cím, data, kód, prioritás, típus, ctrl, szám, megszakítás, név. (Remove, Priority, Cancel)

Megjegyzés: Megszakításnak nevezzük azt a folyamatot, amikor valamilyen külső hatás, vagy a megszakítást kérő utasítás hatására az aktuális folyamat futása megszakad, a megszakítás rutin végrehajtódik (ha engedélyezett) majd folytatja a program futtatását. Nem részletezném, csak annyit, hogy van a maszkolható (IRQ, amelyik szoftveresen letiltható) és a nem maszkolható (NMI, amelynél a megszakítás kérése esetén a megszakításrutin végrehajtása nem tiltható le.

Vectors: A vektorokat sorolja fel (pl.: Cool-, Cold-, WarmCapture és Kickpointers): cím, tartalom, név. (Clear, Cancel) Jobb helyeken ugye felírják a vektorok címeit, majd ha nem telepítettek rendszervektor-buheráló programokat és mégis cirkuszolni kezd a gép, akkor ránéznek a vektorokra. Ha módosulás van, elő a víruskereső-irtó warékat és tűz!

Memory: A Chip, a Fast és a bővítőkártyán lévő memóriák listája: cím, prioritás, lower, upper, max, használt, szabad, legnagyobb, név. (Priority, More, Cancel) Itt szerintem nem nagyon lehet gond.

Mount: A mountolt divájszok listája: cím, divájsz, fej, szektor, puffer, cilinder, interleave faktor, handlernév, méret, foglalt hely, Read/Write, kötetnév. Most már elhiszed, hogy a 'PIPE:'-nek kell az 'L:Queue-Handler'?

Assign: A kijelölt készülékek és útvonalaik listája: cím, directory, path. Semmi különös.

Locks: az irás/olvasás lezárások listája (hát mindent én sem tudhatok): cím, hozzáférés, útvonal (Unlock, Cancel).

Fonts: A betöltött betűkészletek: cím, count, yméret, xméret, stílus, flags, lochar, hichar, típus, név. (Remove, Cancel) Ha egy programból kiléptél és volt olyan korrekt, hogy

benthagyta a memóriában a fontjait (Count = NULL), akkor ezzel kirugdoshatod, hogy ne foglalja fölösen a memóriát.

Hardware: Az installált ún. autoconfig (plug&play(?) '85 óta) kártyák: cím, kártyacím, kártyaméret, slotcím, slotméret (nem centiben), meghajtó, product, típus, gyártó, kártyanév. Ezután kilistázza a proci, kooproci, gfx procikészlet típusait, a cache-ek státuszát és a KS, vmint a WB verziószámát.

Res Cmds: A ROM-ban lévő és rezidensé tett programok listája: név.

Semaphores: A szemaforok (tényleg 'jelzőkészülékek' és tudom is, hogy micsodák, meg mire valók, meg el is tudnám magyarázni, de nem fogom, mert ha Te nem tudod, akkor ne is piszkáld) felsorolása: cím, prioritás, NestCount, WaitQueue, név, gazdataszk (Remove, Release, Cancel)

Monitor: Egy csöppnyi memória monitor, hogy ne csak a nevében legyen monitor a proggy: cím, bytes(hex), bytes(ascii) (Address, Forward, Backward, Search, Cancel) Ez nem valami hatalmas dolog, főleg, hogy az ARTM csak száz sort tárolhat egyszerre (mivel egy ekkora méretű tömböt használ a sztringgedzsetek kezelésére), de szerintem ez is elég. Aki meg jobbat akar, az Amineten van vagy 99 monitorprogram.

Last Alert: Az utolsó Alert számát és címét adja meg. Pl.:

> Guru Meditation: 20aac869.554ac258

(én még ilyennel ugyan nem találkoztam, de lehet...)

A funkciók műveletei

Remove: A kijelölt objektum eltávolítása a rendszerből. Ez lehet taszk, lib, dev, erőforrás, stb. Arra figyelj, hogy lájbrörik és divájszok eltávolítása előtt nyomj egy Close-t, mert irgum-burgum. (hány nem_Amigás kell egy library eltávolításához? Három: kettő fogja a gépet, egy meg feszegeti a ROM-okat. Hihi.)

Close: A kiválasztott képernyő, ablak, vagy lájbröri lezárása. Libnél a memóriában marad, csak nincs megnyitva (elvileg), így már pl. az Avail Flush is kinyírhatja. Na itt lehet kiszúrni a kapaszkodósakat. Lezárod, Remove - vagy Avail Flush -, majd újra kérsz egy library listát. Ha ott van, akkor kapaszkodik a szemét, nincs mit tenni. Vagy lehet, hogy csak a ROM-ban van?

Release: kiveszi az adott szemafort az ún. 'SignalSemaphoreList'-ből. Ha itt a Remove gombot használod, az eltávolítása előtt úgyis kiveszi a listából a szemafort.

Clear: A rendszer-vektorok törlése, nullázása. A használatával az adott vektort eltávolítja a rezidens struktúrából. Ha ezután bármelyik 'SystemVector' nem egyenlő NULL, akkor gondolkodhatsz, nem-e egy vírnyák tombol odabent - csak úgy rezidensen - megbújva (á, nem a vörös kód). Na azért nem kell rögtön orvoshoz rohangálni, de szerintem nem a legkorrektebb az a program, amelyik ilyen tapadósan állította át a vektorokat.

Freeze: Erről volt szó a Task gomb leírásánál. Lapozz vissza.

Activate: Lásd az előző pontot.

Priority: Ezt is kitárgyaltam, de lássuk mégegyszer: Az Amiga multitaszk[3] rendszerében minden olyan objektumnak, ami a processzort használhatja, van egy ún. prioritása. Ez egy szám -128 és +127 között és ez mondja meg, hogy a többi objektumhoz képest milyen arányban foglalkozik vele a CPU. Ez nem azt jelenti, hogy ha valaminek ötször magasabb a prioritása, az ötször annyi időt kap a procitól, de kb. Tehát ezzel a gombbal az objektum processzorhasználati idejének arányát módosíthatod.

Unlock: A locks listában állíthatod át az egyik státuszát.

More: A használatával mindent megtudhatsz a kijelölt objektumról, amit csak akarsz, illetve rendelkezésre áll. Azért ne higyj el mindent.

Break: Lsd. a Task leírásánál.

Signal: Szintén.

Cancel: namégegyszer... (átváltja a gombsort akció és funkció között)

A memória kukkoló műveletei

Address: Egy kis kérdezőben begépelheted azt a címet, amelytől a monitor megjelenítse a memória tartalmát.

Forward: A következő 100 sor.

Backward: Az előző 100 sor.

Search: ...és még keresgélhetsz is. Igaz, csak ASCII fűzért.

Gombok jobbra fönt:

zz: nem zizeg, hanem ikonizál.

i: about.

lemez: az ablakban lévő adatokat kidúrja a '-poutputpath' paraméterrel, vagy 'OUTPUT_PATH' túltájppal megadott helyre. Alapesetben 'RAM:ARTM.output

Esetleges porblémák

Tulajdonképpen semmi gondom nem volt vele eddig. Azonban, most, hogy a tesztelésre ismét elővettem, az alacsonyabb verziószámú (KS 39.106, WB 40.42) és atomstabil (úgy is írhatnám, hogy RockSteady) rendszeremen a Residents gomb lenyomása után a program semmilyen egér, vagy billentyűzet műveletemre nem reagált. Régebbi ilyenre nem emlékszem. Valami programon belüli dolog lehet, mert se a SnoopDos, se a DosTrace (ezekről is írhatok am pár oldalnyit, ha valaki esetleg nem tudná, hogyan kell használni) nem jelez failt. Érdekes, hogy sem a 3.5, sem a gurulósabb 3.9-es rendszereimen nem tapasztalom ezt, tehát vagy a program cirkuszol, vagy a rezidenciákkal lehet valami gond. Valmit csinálhat a háttérben, mert igencsak megfogja a rendszert (olyan 80% CPU időt foglal az Executive szerint). Viszont jó hír, hogy a programot újra futtatom, kilőhetem vele saját lefagyott változatát. Csak vigyázni kell, hogy ne a működőt lőjem ki! Ja, az Executive (leírás AV #10) Commander nevű kliensével is eltávolítható a taszkja, de az ablaka marad. Ha a Residents gombot békénhagyom, semmi gond nincs vele.

A képekről

/* ha nem teszed be az ábrákat, akkor ezt a két bekezdést elhagyhatod */

(Izé... én nem kaptam képaket tőled, de remélem, hogy az olvasók jól rádzúdulnak meg minden - MTFÚ)

A széles-alacsony ábrán az ablakok és képernyők felsorolása látható. A külön szinezett a képernyő, a név nélküli a WB-m keret nélküli ablaka. Ez utóbbinak, mivel nincs tételsora,

ezért neve sincs, de ha a WB menüjében a Backdrop opcióval bekapcsolnám, akkor lenne. De nem kapcsolom. Azért se... Ha ezt az ablakot eltávolítanám a rendszerből - de most inkább nem -, akkor az ikonok is eltünnek a WB felületéről és ha ezután az összes ablakot becsuknám, 98%-os valószínűséggel egy fekete képernyőt bámulhatnék a felső harmadában egy piros keretben különböző feliratokkal. Erről a képernyőről sajnos semmit nem tudok, én még ilyet nem láttam.

Ha az egyik ablakot, vagy a képernyőt kijelölöm és megnyomom a megjelenő More gombot, akkor a magasabb ábrához hasonló látszik (csak a jobboldalt levágtam, nincs ott semmi érdekesség). Na ha valaki ennél több infót elővesz egy ablakról (vagy többre kíváncsi), az kezdhet írni egy ennél jobb rendszermonitort.

ui.: Most hallom, hogy valami nagyon bonyolult, gyors és rettentő veszélyes balos vírus garázdálkodik az interneten. Engem ugyan nem érdekel!

----

lábszag!!!

----

1. Eredetileg az alábbit írtam az ARTM-ről, de a MT(éZsR)FÚ tegnap rámcsörgetett, hogy ennél többet várt, meg van még 2 üres oldal - meg különben is ez nem illik az új stílusomhoz -, úgyhogy kicsit kibővítettem...

Az ARTM egy valósidejű rendszer ellenőrző program, amellyel a rendszer olyan fontos jellemzőit - és azok különféle tulajdonságait - vizsgálhatod és némelyiket akár módosíthatod, el is távolíthatod, mint a benne helyet foglaló taszkok, rutinkönyvtárak, meghajtók, erőforrások, portok, vagy rezidens programok, valamint megnézheted a nyitott ablakokat, megszakításokat, vektorokat, mountolt egységeket, assignolt logikai egységeket, betűkészleteket, hardverjellemzőket, meg ilyesmiket.

Megjegyzés: Bár a program lehetőséget ad néhány dolog kilövésére, én a helyedben - a legtöbb esetben - erre óvatosan vállalkoznék, mert például egy taszk annyi módon kapaszkodhat más jellemzőkhöz, hogy a lelövése felboríthatja a rendszert!

2. Érdekes, hogy milyen nyugodt vagyok mostanában - talán a sok fájdalomcsillapítótól -: semmi CD hajigálás, billentyűzet püfölés, még csak el sem törtem a CD-t. Sőt a bézből készült ütő felé sem kapkodok... Hiába no, öregszem, vagy mi!

3. Bár ezt is leírtam már több helyen, de: A multitaszk (vagy multiszkeccs(?)) egy idegen szó és aztat jelenti, hogy az Amiga - és az OS - egyszerre több feladattal is megbirkózik anélkül, hogy Neked külön macerálnod kellene. Az ablakok nevű olyan izé (amit a hogyishíjjákosok előszeretettel csúfolnak operációs rendszernek, de mi tudjuk, hogy csak egy nagyméretű és rettentő hideget árasztó (gy.k.: fagyogatós) MUI utánzat), például úgy oldja meg a multitaszkot, hogy a futó - aktív - programmal együtt a memóriában lévő programok szépen waitolnak a háttérben. Az AmigaOS-nél ez máshogy - és lényegesen korrektebbül - funkcionál: Van egy ún. Preemptive Prioritized Round-Robin izé, ami azt jelenti, hogy ez egy olyan multitaszk, amelyben a kernel folyamatai megszakíthatóak és prioritásos alapú körbenjáró algoritmusú processzorhasználat ütemezést használ. Eddig érthető voltam? Nem ragozom, a lényeg, hogy bár létezik ennél jobb is, de nem személyi számitógépen. Sokan azt mondják, hogy pl. az UNIX-é jobb - nem tudom.

4. Sokan azt gondolják, hogy a task és a process megegyezik (néha még az angolszász irodalomban is összemosódik). Én is mindkettőt folyamatnak szoktam fordítani. Az Amigán hagyományosan két különböző dologról van szó: a fő eltérés az, hogy minden processz taszk, de nem minden taszk processz. Hihi. A legfőbb különbség, hogy a processz - és én - a DOS-t is használhatja állományelérésre.

5. Elvileg háromféle státusza lehet egy - az Amiga operációs rendszerében futó - taszknak: alvó, készenálló és futó. Az alvó taszk arra vár, hogy végre történjen valami: felhasználói beavatkozás, miegymás. A készenálló taszk éppen futhatna is, de pillanatnyilag CPU időre vár. Egy futó taszk pedig jelenleg használja a CPU-t. Az ARTM másként határozza meg a státusz fogalmát.

6. Most csak tényleg röviden: az IDCMP azt jelenti, hogy az ablak milyen akciókat figyeljen és mikre reagálhat. Például egérmozgás, gomblenyomás, -felengedés, ablakbezárás, rawkey, intuiticks, meg ilyesmik. Ne menjünk bele mélyebben!

N2

CardReset

avagy az első bombabiztos, mellékhatásoktól mentes Smith-pótló

Az Amiga1200-es PCMCIA csatijába leggyakrabban hálózati kártya kerül. Sajnos egy apró gyártási (pontosabban tervezési) hiba miatt a 'zerkettesbe dugott kártya bekapcsolás után nem működik rendesen. A kártyát használat előtt a bekapcsolt gépbe kell dugni (a pcmcia kártyák dugdosása megengedett, mindennapos dolog). Namost a baj akkor kezdődik, amikor toronyba építjük a gépet - egy tornyot szétszerelni minden egyes reset után eléggé macerás lenne. Régóta ismerünk egy hacket, amivel (pár forrasztás után) a probléma orvosolható. Ehhez azonban kell valaki, aki korábban már látott hegesztőpisztolyt vagy mit (én nem vagyok olyan). A Cardreset az aminetről letölthető program, amely szoftveresen oldja meg a fenti problémát. A Cardreset programot tedd a C:-be, hívd meg a Startup-sequence-ből és kész. Figyelj arra, hogy a programot csak akkor futtasd, ha a kártya a PCMCIA slotban van. Ja igen, csak akkor használd, ha nincs hardveres megoldásod a problémára.

Horváth Péter

I.
A BNAK2 egyenesen megasirály!
THX - egy olvasó

II.
Hello, Péter!!
Mexereztem..:-), azaz a barátom hozott 1 papermagot, az AV legújabb számát a partyról.

Elolvastam a lev. rovatot, :-)) nem csak ennek a számnak, hanem a többinek is elolvastam eddig. Tehát én úgy gondolom, hogy a T. olvasók között nagyon sok „kifinomult" ízlésű van, mert olyan dolgokon évődnek, hogy miért éppen így nem néz ki, miért nem inkább úgy... nekem csak annyi a véleményem, hogy ezeknek az embereknek mekkőne már akkor mutatni azt, hogy valójában milyen is legyen az újság. Cikket írni, bármilyen Amigás témában, meg előfizetni rá (tudom, én sem vagyok még előfizető, de...) (Igyatok vizet! Hova is tettem a villányi Oportó üvegét? - a törd.) építő jellegű kritikát írni, véleményt mondani, hogy mi legyen a lap hasábjain az olvasnivaló.

A hibákról (miről beszélsz? nálunk csak rejtett fícsörök vannak - MTFÚ) csak annyit, hogy ha górcső alá veszünk más újságokat, ott is találunk hibákat :-)). (Ahogy a híres mondás is tartja: ahol sajtó- és egyéb hiba van, ott magazin is van, és ez a lényeg, nem? - MTFÚ) Szerintem inkább meg kell becsülni ezt a magot. Az embereket akik foglalkoznak vele, akik költenek rá!!! Nem hagyják kedvenc gépünket a süllyesztőbe veszni, újabb infókhoz jut az is, akinek nincs Net elérése (és az is, akinek van, mert ugyan hol olvasható például az AV tartalomjegyzéke a neten? - MTFÚ) stb.

Szerintem az újság tök yooo, néha én is úgy voltam vele, hogy minek van ilyen hosszú cikk a Yam-ról (meg néha másról is), de közben az idő hozta magával a dogokat: nekem is lett (vettem) 1 modemem és milyen yóó vóóót, hogy olvastam a Yamról (beállítás stb). Szóval az embereknek kell tudni (kéne) mán egy kis kompromisszumot kötni. Sejtem: olyan újságot egyébként sem lehetne készíteni, ami MINDEN Amigásnak teccene :-)) (Hát igen: megnézném én magamnak azt az AV-t, ami mondjuk Raven, Phoenix és MTFÚ ízlésének is teljesen megfelel - a törd.) és nem kéne már megint vmit flame-elni ... flamelni ... fla.... (Miért, addig sem ciki, hogy még nem voltunk nővel - a flame-elők)

Én személy szerint kifejezetten örülök most annak , hogy elkezdted a TurboCalc-ról a leírást (vagy folytattad), remélem, hogy hosszabb sorozat lesz belőle. Hiányoltam N2 szótárát, ami az előző számokban (15-16) benne volt. (Én is, dehát N2-t rendes munkára bírni kb. annyira egyszerű, mint Osama Bin Ladentől adományt szerezni egy új new york-i zsinagóga építéséhez - MTFÚ.) Meg egyáltalán a cikkeit, él még az az ember? (Nem, de szerencsére az email-accountja működik a pokolból is. Szerintem addig dumált Lucifernek, míg az végül feladta és megkérte, közölje a feltételeit - MTFÚ) Szívesen olvasok rajzprogramok leírásáról, nem csak a legújabbakról, hanem Ppaint Dpaint, LW. stb. Lexívesebben 1 példarajz, -kep bemutatasa mellett, amit ki is lehet próbálni. (Példaképet mondtál? - a törd.) Szal az ember kedvet is kap hozzá. Aztán néha gondolom előfordul az is, hogy valaki elakad a kedvenc játékában - mint én a Napalmban a robotokkal a 14-es szinten - ;-((lehetne olvasni, hogy kinek sikerült a továbbjátszás és hogyan. (Hát ugye erről elég hosszú értekezést folytattunk itt az AV-ban...) Ez talán vmi vegyes rovatba kerülne... (Rovat akkor lesz, ha kiszámítható cikkstruktúra is. Vagyis talán a következő évezredben. Most csak beleszórunk mindent a magba, ami megjelenik - MTFÚ) Na yóóó, hülyeséget beszélek... (Hát vitatkozom én az olvasókkal? - a törd.)

Be is fejezem, na csá
SirDave

III.
Hello All!
Jonowsky vagyok. Sajnos elég nehezen tudok netezni (kizárólag a könyvtárból, fizetősen!), de azért küldök nektek valamit, MOST FLOPPYN. De előtte még néhány sor bevezető gyanánt. Múltkor küldtem pár anyagot (Benefactor, Fallout leírás, Warcraft fordítás).Amiről tudok, az hogy a levelemet, meg a Warcraft anyagot betettétek.Elkészült a vadi új kalandjátékom, név szerint a Crazy.Úgy gondoltam, hogy elküldöm nektek. Igazán megköszönném, ha írnátok a játékomról az újságban!!! Amúgy a játék egy HTML korcs. Szóval nem egy komoly műről van szó!! Ja, és ZIP-elve küldöm Pontosabban PC-s ZIP-pel! Ezt tudtommal ki lehet bontani Amigás ZIP-pel is! (bizony - MTFÚ) Ha esetleg sehogy sem menne a dolog, akkor elküldöm amigás lha-val tömörítve! (Ez elsőre nyilván eszredbe sem jutott - MTFÚ)Amúgy ajánlom figyelmetekbe a honlapomat!

www.extra.hu/jonowsky

Esetleg lehetne egy olyan leírás az újságba, amit én írnék a játékról. Amolyan Monkey Island szerű stílusban (Covboy annak idején valami 8 oldalt írt róla). (Igen, de mint tudjuk, CovBoy nem teljesen beszámítható. Nem is értem, hogyhogy nem lett a munkatársunk. Egyébként AZON a leíráson egy egész délután röhögtem a fürdőkádban - MTFÚ) Tehát mindenre kitérnék benne. Így jó hosszú lenne a leírás.Ha ilyet akartok, akkor légyszi üzenjetek vissza! Megjegyzem, az email üzeneteket elég nagy kihagyásokkal nézem meg! Csá:
(C)(R)JONOWSKY TM.
Web-> www.extra.hu/jonowsky
E-mail-> jonowsky@extra.hu

IV.
Hi MTFÚ! (Végre valaki, aki kellő 10telettel közelít hozzám - MTFÚ)
Szóval megkaptam postán az AV17-et és a BNAK2-t (utóbbit árát feladom, amint a postán járok), a CD8 még késik, remélem nem feledkeztél meg róla (de igen, még jó, hogy ezt KM intézi a boltban MTFÚ). Akkor jöjjön a szokásos kritika, a levrovra való reagálás formájában:

Remek! Tetszik az új font, szerintem megérte váltani. Az Arial tényleg windowsos font, de nekem nem azzal van bajom, hogy az új román Times TTF (sejtésem szerint amivel nyomtattátok, úgysem az (Jól sejted - a törd.)), hanem hogy a Word alap betűtípusa, és a pc-sek 99%-a azt használja minden dokumentumához, és ez valami rohadt igénytelenség miatt van (meg talán amiatt, hogy az egy jól olvasható, talpas, tehát vezeti a szemet ésatöbbi - a törd.). Az oldalszámozás típója tényleg nem tetszik... :))))) Tudom, most már elég belőlem, de a betűköz kissé levegős... Jólvan... Megyek már... (Ugyan menj már - MTFÚ)

Cikkvége gond: AV15, 7. oldal MP3 cikk (vagy az ilyen, hogy 2.7 hasáb szól a hangról és a mintavételezésről, majdpedig 20 sor az MP3-ról és kész? Én annak kerestem a folytatását...), AV16, 18. oldal Petúnia cikk (ok, ez meg csak max. 1 sor). Képelfolyás gond: Amos cikk valóban, de nem tudom, te hogy vagy vele, nekem a 3. hasáb elejének jelentős részére ráterpeszkedett. Ha neked az 2 karakter... Cikk-rossz-helyen-folytatódik gond: AV16, 14-15. oldal MIDI.

IRC-ről annyit, hogy tényleg úgy megkérdezted (előhalásztam azt a bizonyos logot), én már nem is erre emlékeztem, csak arra, hogy

annyiban maradtunk, hogy valami webajánló-szerűséget írsz LKA-ról (mellesleg thx, hogy beraktad az én írásomat). Bocs.

AV17: a borítót elcseszték a nyomdában, a hátuljáról nem lehet beazonosítani semmit sem - kár érte, az Exodus egy nagyon jó játék. Nem lehetne olyan borítókat csinálni, mint régen, az első pár számban? (De igen. Szerezd vissza azt a kétszáz nemfizető olvasót és máris máshol és főleg másképp nyomjuk - MTFÚ) Itt most a felépítésre és az olyan stílusú képekre gondolok (azok tök tetszettek). Hmmm, a térképek (nem baj, hogy plusz oldalakon vannak) szerintem kifejezetten az AV honlapjára valók, IMHO csak azért raktad be őket, hogy legyen mivel kitölteni a magot. (Nem igaz, mivel nem a standard oldalakra kerültek - MTFÚ) A többi cikk jó, csak kár, hogy ilyen kevés (kicsi a mag), mert most 2 óra alatt szőröstül-bőröstül kiolvastam az újságot, régen, a 1-10. számmal meg elvoltam egy hétig. :(((Ez csak és kizárólag a cikkírókon múlik. Ennyi anyag jött össze, sorry. MTFÚ)

Napi2: Örülök a visszatérésnek, várom a további N2 cikkeket, amik a kedvenceim közé tartoznak. Bár ez a cikk most 'kissé' zavaros volt, és nagyon nem tetszett... (Hallottad volna élőben a partyn - MTFÚ) Az LKA mellesleg előbb volt, mint AV, de nem mesélem el még egyszer, hosszú... Ja, egyébként új címre költöztünk (neeem, nem Ratman miatt), az új cím http://lka.revai.hu. N2: Thanks!

Van egy (jó hülye) ötletem is: Mi lenne, ha egy csekély összeget fizetnétek a cikkíróknak? Nem győznétek válogatni a sok cikkből... (Bruhaha! Tessék mondani, honnét vegyünk elő pénzt? Így is borotvaélen táncol a mag, ha nem lenne a CD melléklet, már régesrég nem bírnánk kijönni - MTFÚ)

BNAK2: Elismerésem, 100% hasznos információ, vártam már egy leírást a PageStream-ről, a FreeCiv-ről, a Scala-ról az Instellerről és az ARexx-ről is... Nekem nagyon bejött. Unreal: Fenomenális a borító! (Petike: végre a könyvgerinc is! ;) Várom a 3. részt. Nyugodtan lehetne benne pl. mindenféle internetes proggi leírása. Meg MakeCD. Így hirtelen más nem jut most eszembe.

Akkor lépek is (jah, aranyos volt a levrovban a levél aláírás nélkül: én tudom, hogy én írtam, de más...), maradtam:

.-[GK / LKA Team]----

PS: 2001. 08. 06. félreértések elkerülése végett.

V.

Hello Petike,

Képzeld - ha megkapod eztet a mailt és én is vagyok a feladója -, hogy újra sikerült felszállnom a frímélre (Szép nagy hátsód lehet - a törd.). Az egyik cikkben le is írtam, hogy miért nem sikerült majd' egy fél évig...

Ha esetleg válaszolnál (Aki él, remél - MTFÚ), ne erre a címre, mert itt van vagy másfél megányi mail, hanem estsa@freemail.c3.hu mert arra nem gyünnek listás levelek, azt le tudom kaparni.

Na szóval. Jól van na, rövid leszek: (Én is ezt mondtam az asszonynak, és tényleg - MTFÚ)

akarsz pár kifogást, hogy miért írok kevesebb cikket? (NEM - MTFÚ)

1. bal kézzel még nem igazán megy a gépelés. jobbal egyáltalán nem, de holnaptól valami röntgen besugárzásokra küldenek, aztat monygya a doki, hogy ettől majd meggyógyulok. Igaz, ezt mondta a gyógyszeres, az elektromos kezelések előtt is, és az ultrahangos besugárzások előtt is.

2. Mivel főiskolai netelérésem volt, mostmeg ugye szünet van, nincs elérésem, nem tudok új proggikat letölteni, arról, ami megvan, azokról már még írt valaki.

3. A balesetben elég nagy ütést kaptam a fejemre, egy csomó dolgot újra kell tanulnom, többek között az Amigáról is. (A szex viszont újra érdekes lesz, hm? - a törd.) Tudod, az a legszebb az egészben, hogy pl. újra elolvastam az összes Amigás magazint és könyvet és voltak benne újdonságok a számomra. Még a saját cikkeimből is.

4. Most hirtelen nem jut több az eszembe, de biztos tudnék még.

A partin olyan gyorsan eltűntél (az olvasók és a tényszerűség kedvéért: N2 számára ez azt jelenti, hogy olyan gyorsan beájult az asztal alá, hogy kikerültem a látómezejéből - MTFÚ), hogy nem tuttam átadni a két cikket, amit direkt elvittem a pardeyra. Remélem, Emeric már elküldte. (Emeric a honlapomat készíti. Ugye, Emeric? - MTFÚ) Ha meg nem, akkor biztos ő akarja megjelentetni. Ha kell, elküldhetem azokat is (ARexx, meg BB2). Amúgy nem sokra emlékszem a pardeyból (tudom - MTFÚ), mert ugye a fájdalomcsillapítókat nem szedtem be, mert azokra nem lehet inni, viszont ha nem töltöttem fel az alkoholszintemet, akkor meg elkezdett fájni a vállam. Tehát 24 órán keresztül folyamatosan alkoholos befolyásoltságban álltam. Viszont jó hír, hogy május elseje óta nem volt ilyen fájdalommentes napom. Arra emlékszem, hogy talalkoztunk, meg talán - beszélgettünk is (Igen, megígérted, hogy visszaadod azt a hatmillió forintot, amit aznap adtam neked kölcsön - MTFÚ). Aztán valaki egy csomó cuccot cipeltetett velem es újra le kellett eresztenem egy kis vért az alkoholomból.

Apropos: kell egy rövid cikk a partiról? (Persze - MTFÚ) Kár, hogy sok régi ismerős Amigás nem jött el. Ha rászánom magam, akkor elküldöm. Kb. úgy vagyok mostanság, hogy öt percet ülök a gépnél, ekkor kisugározza magát a delej a vállamtól a kisujjamig, de hogy nehogy kiismerjem, néha elindul a nyakamon át más részek felé is. Ekkor teszek 6 kört a lakásban, megnézem az időt; természetesen még hátra van a fájdalomcsillapítók közt beszedhető időköz 80%-a... Na jó, nem untatlak a betegségem leírásával (engem nem untatsz, csak az olvasókat - a törd.), nem az esztéká folyosóján vagyunk. De ha akarod, megis elmesélhetem...

Természetesen a józanodás után elővettem a BNAK#2-őt (ja, köszönöm a könyveket), átlapoztam, majd az AV#17-et is (azt a dörmögés#9-et tényleg én írtam volna? Ja! látom már, megvan txt-ben is. Még jó, hogy az asszony nem olvassa az AV-t. Arról a PayBackről esetleg készíthetek leírást, ha el tudod küldeni a 68K változatot és elfut 030/60-on), (nincs meg, de talán vmelyik T. olvasó, egy cikk kedvéért... MTFÚ) majd legutoljára Emeric Tachóját hagytam (végre egy érdekes szkifi - ja? volt már róla cikk! - Szegénykém, ott ült két köteg könyvvel, de talán csak egyedül én vettem tőle. (persze, mert elloptam a szállítmány felét és már minden amigásnak küldtem egyet ajándékba)). A francba van neked annyi időd, hogy gózzal, freecivezzél, earth2140ezzél, exodusozzál? (tudod, amióta impotens vagyok, egy csomó időm felszabadult - MTFÚ) És még másfélhavonta 20 oldal cikket, meg egy fél könyvet megírjál kétévente? A fentmaradó szabadidődet remélem kihasználod, mondjuk nyelveket tanulsz, csajozol es sokat kirándulsz... (Nem is rossz ötlet - MTFÚ)

Visszatérve a BNAK#2-re. Nagyon jó lett a PS (na ezután hiába sírsz nekem, a formázó tagokat akkor is beteszem) (hát, ha nem érted meg, hogy azok csak a Pagelinerből mennek át rendesen a PS-be - MTFÚ) meg a Scala leírás, a FreeCiv egy kicsit kevésbé (ez mondjuk gecizés

részemről (én keményebb kifejezést formáltam a számmal - MTFÚ), cserébe küldök egy kis picinyke kiegészítést (max másfél oldal)), mert nekem már semmi újat nem mondott. Pár órát már lenyomtam vele Attis(?) cikke óta. Jé, a többit én írtam?

Érdekes nonprop karakterkészletet találtál a könyvhöz. (Ez tényleg nem az én hibám: az a nagyonbarom levilágító nem a dokumentumba ágyazott rendes couriert használta, hanem a sajátját, ki tudja, miért - a törd.) Az idézőjeleket elhagyta, a 'file' mindenütt 'le' es a hosszú magánhangzókkal is van némi porbléma... (És mit gondolsz, mivel adjuk el a harmadik kötetet, ha a másodikhoz képest nem bírunk minőségileg fejlődni? MTFÚ) nem baj, majd a következő jobban sikerül. Nem látszott a PS-ben, konvertáláskor hullott ki, vagy a szlovákok reagáltak a státustörvényre? (Utóbbi langyos, merugye nekik kétszer annyi mássalhangzójuk van, amit előszeretettel raknak a kódtáblán a mi karaktereink helyére. És az istennek se használják az én fontjaimat. Illetve néha igen, nehogy ki lehessen őket számítani. - a törd.) Ha gondolod, csinálhatok egy javítást egy filébe, amiben csak a hibás sorok javítása és az oldalszámuk van és feltennénk a netre. (Jó ötlet - MTFÚ) Például ilyen lenne egy sor:

112.o. (MESSAGE 'Hello AMIGA Vilag')

Nehogy azt mondd, hogy nem írtam 3-4 számra (no nem az enyémre) valót ebből az egyszerű kis játékból (freeciv)... Persze, ha azt veszem, hogy egy o. az min. 9K, akkor 4-5 oldalon elfér... A Zangbandos, meg Earth20xx-es cikkek mérete után kit érdekel.

Tényleg, nem néznéd meg, hogy miket teszel fel az AV CD-kre? Mondjuk ne csak PPC-vel, meg olyan hogyishíjjákokkal lehessen már megnézni filmeket. A legújabb plajereim is behánynak, hogy ismeretlen indeo (vagy mi) formátum. Az utolsón lévő filmeket is hiába kértem kölcsön a Póczik Andristol, semmi nem ismerte fel őket. (Fura, én mindent Mooviddal tesztelek - MTFÚ) Na majd vmelyik pénteken a klubban rákérdezek a Lujzától... (Ja, ARRA a filmre tetszik gondolni? Frogger 68k? - MTFÚ)

A következő könyvnél szólj, ha ilyesmi hozzáfűzés kell. Nem akarok paraszt lenni, de az lenne a jó, ha a köv. könyvhöz Te is elküldenéd a txt-idet, hátha én is be tudok segíteni, mert ez a FreeCiv fordítás már azóta itt figyel a vinyómon, amióta valamelyik AV CD-n megtaláltam. Csak nem öntöttem cikk formába, mert saját célokra kellett. (Hát hogyne küldeném, de még egyszerűbb, ha te tördeled a könyvet, mertugye akkor egyenesen muszáj lesz... - MTFÚ)

Viszlát! (Jaj, ez mostanában olyan pejoratív lett - MTFÚ)

N2

VI

tények

az amiga helyéről a mai világban nem lehet általánosságokat mondani. nem lehet azt kijelenteni, hogy az amiga egy olyan gép, amivel bármit meg lehet csinálni. azt viszont lehet, hogy amit igen, azt általában a legjobb szinten. saját tapasztalat: eddig állandóan két rendszert használtam, bár otthon csak amigám van; a windóz, sőt dos alapú rendszer is végigkísért (mint egy szellem) eddig. jelenleg két gép, amit használok: az otthoni, egy a1200, 030/50, toronyban, 3.1Gb HD, 4xCD, AMIGA Multiscan monitor, OS3.1ware. munkahelyen egy p100, 6Gb HD, CD, valamilyen alap videokártyával, win95. a két rendszer nagyjából tehát azonos szinten van, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy a pentium 100 Mhz-e sokszor-többszöröse az én 68030-om ötvenének. egyik sem mai csirke (ill. öntötvas asztalnehezék), és ezeket használom én naponta.

tény1: az amiga 640*256-os felbontása nagyjából megyezik a win 640*480-jával, alig maradva el tőle, a 640*480 pedig tényleg olyan, mint win alatt a 800*600. az ablakkezelés a wintel gépen persze gyorsabb, hála a gyorsabb videonak, de minden más funkcióban alulmarad az amigával szemben! (majd ha a picassoII festeget a gépemen, akkor ez a kis malőr sem fog zavarni többet!:) a filekezelés nevetségesen gyenge és lassú. az én régi 1200 IDE vezérlőm a 98%-ban telt vinyómmal lazán veri a p100 modernebb vezérlőjét az újabb vinyóval együtt. a video viszont sok mindenben előnyt jelent a pc-nek, hiába a jó amigás grafikus programok, pc-n vagyok kénytelen képeket szerkeszteni, hála az ArtEffect 64 színben is használhatatlan sebességének - bár a számításigények feladatok nem sokkal! gyorsabbak a p100-nl alig észrevehető a tényleges sebességkülönbség - hiába gyors a pentium, ha visszafogja a dóze! mpeget, avit, és a divatos videoformátumokat könnyebb megnézni win alatt, mert ugye a video, másrészt az amiga nem ismer fel minden filmet. a realplayer ill. audio-ról nem is beszélve. ha már internet: az amigás brózerek sokkal! jobbak, a grafikán kívül gyorsabbak is és többet tudnak: persze nem a biztonsági zónákról és a kedvencek temetőjéről:)

sajnálatos pont a shockwave és a java: ezzel még sok amigásnak gondjai vannak (vagy csak nekem?) minden más internetprogram (levelezés, irc, ftp, telnet, news, stb...) egyszerűen használhatatlanná teszi pc-s társait az amigásokat ismerő számára, magasan túlszárnyalják a vindózos verziókat. van Napster klón is, persze ez még független, ICQ is van, és ezek működnek is!

zene: hát a 030/50kicsit kevés az mp3-nak, de egy VSS minden gondot megold! szárnyal majd a muzsika, szférák zenéje...

összességében az én gépemet 80%-ban mindenre tudom használni, amire akarom, és a picassoII-sem beüzemelése utá ez a szám megugrik 95%-ra, hisz a legnagyobb visszafogó erő a grafika. no, meg nem ártana egy jobb proci sem, de ez benne a szép: igaz, hogy nem a leggyorsabb, igaz, hogy nem a legszebb: de mindenre jó, amire nekem kell. ha pedig belegondolok, hogy egy jobb procin, csillogó-villogó, 3Dgrafkártyával mit lehetne garázdálkodni (+shapeshifter, ifusion : ne feledjük! nekünk két számítógépünk van! ott a teljes értékű machintos!), egyszerűen nem értem mit akarnak még az amigások (jobb programokat!), és a többiek pedig miért nem vesznek amigát? vajon hány új (aki először vesz amigát) ember lépett be a társadalomba az utóbbi két évben (itthon és a nagyvilágban). (ez nem költői kérdés!)

kész dtp stúdió (újság, könyv, szórólap, reklámanyag: emberek, pénz!)

kész video studió (videofilm, klip, reklám, rajzfilmgyártás: emberek, pénz! hm, egy kis beoltással az elején ugye. khm, khm...)

kész zene stúdió (hangszer, effektproci, keverőpult, midi-sequencer)

grafikus stúdió (soroljam?)

és ugye az internet biznisz: honlapkészítés, fizetős pornó-site indítás, internet-áruház

és MINDEZ 100 % MICORFOS? FREEEEE!!!

rabbadazzah
chin-chin

Használt, raktáren lévő termékeinkből

Cyberstorm MK-I 40/40 turbokártya 32MB ram (128MB-ig bővíthető), SCSI upgrade-elhető 65000
Amiga 3000, 3.1 Kick, 1.1 buster, 6x scsi cd-rom 75000
Amiga 4000 torony 18MB ram 40/25, 4x CD rom 78000
ugyanaz, plusz Oktagon 2008 scsi vezérlő, hypercom 3x I/O kártya, PicassoII grafikus kártya 122000
PicassoII grafikus kártya 25000
Hypercom 3+ 19000
Oktagon 2008 scsi kártya 14000
PC-s analóg joy átalakító 3000
4x IDE adapter A4000-hez 3500
Micronik torony, hd-s floppy, eredeti Micronik billentyűzet (amigás) 42000
ugyanaz, beépített 1200 essel 53000
Micronik torony plusz emelettel, táppal 32000
Highscreen laptop telepített UAE vel (3.1-es Workbench, Opus, Ced, játekok stb. - kb. 30/25-ös sebesség) TTF képernyő, USB, 2db PCMCIA slot, 24x CD rom, floppy, 16 bites hang, infra, 3G vinyó, 32MB ram 170000
PCMCIA derékszög adapter 14000
Cybervision 64 grafkártya 4MB ram, automatikus átkapcsolás scandoublerre 35000
Fastlane Z3 scsi kártya 20MB rammal 22000
Mediator 1200-eshez ajándék S3-as és hálókártyával 72000
Amiga2000 billentyűzet 7000
Micronik 4IDE adapter + szoftver 3000
BlizzardPPC 166, 40/25 FULL 65000
BVision 62000
ELBOX torony 1200-eshez DD-s floppyval, billentyűzet adapter Amigához és PC-hez 46000
VLab video digitalizáló kártya Z2 (nem motion!) 13000
Connexion hálókártya 33000
3.1 kick rom Amiga1200-eshez 12000
ATEO Sztereó hangdigi bármilyen Amigához 6000
Blizzard 1230 IV turbokártya + 16MB ram 21000
Retina Z3 34000
Cyberstorm MK-II 060/50 120.000
Apollo 040/40 16mb rammal 50000
Mikronik scandubba 14000
A1200 Desktop Kick 3.0 2MBram 18000
A1200 alaplap REV 1D1 ill REV1D4 14000
Motorola 68060 50MHz rev5 (felhúzható 66MHz-re) 58000
32MB EDO ram 5000
64MB EDO ram 10000



AMIGA HARDVER-SZOFTVER ADÁS-VÉTEL

TEL.: 06-209-446-727

V-TOWER - AMIGÁS EGÉR - ZORRO I/O KÁRTYÁK - 32 ÉS 64 MB-OS EDO RAMOK - AMIGA OS 3.9 - AMINET CD-K - 3.1-ES KICKSTART ROMOK A1200 & 4000-ESHEZ - MEDIATOR PCI BOARD - VSS HANGKÁRTYA - EARTH 2140, NIGHTLONG, EXODUS, PAYBACK, SIMON THE SORCERER 2

Korábbi AmigaVilág számok és CD mellékletek utánvétellel megrendelhetőek

www.amigavilag.hu
pcpince@syneco.hu

MEGJELENT A BNAK2!!!

Nézd már, hát nem elárultuk, minek a rövidítése a BNAK?
A könyv heteken belül (valószínűleg még az idén, hehe) megjelenik. Ha addig rendeled meg (=befizeted az 1990Ft-os árat a 9400 Sopron, Erzsébet u. 6., Home Tec Kft címre), akkor a postaköltséget (úgy 400Ft) átvállaljuk.
Tartalom:: • Scala Multimedia & Infochannel (teljes leírás, rengeteg tippel, trükkel) • Amiga OS 3.9 - ami a múltkori 3.0 leírás óta megváltozott • AmigaGuide leírás • Az Installer - hogyan írjunk normális telepítőscriptet • ARexx leírás • Pagestream - gyári kézikönyv helyett... • FreeCiv

A/5-ös méret, 300 oldal pure Amiga színes melléklettel - 1990 Forintért!



Kuelwörd(s)

vagy mi a manó [1]

avagy

<főcím> Dörmögés #XX.

/* Tényleg, egyetlen főszerkesztőm!!!: mi lenne, ha mindegyik magba küldenék egy dörmögést, attól függetlenül, hogy mit írnak a levrovba???? Én küldöm, ahogy eszembe jut, TE meg leadod szerinted, meg a # utáni számot növeled eggyel. Ja, ez neked soul: tervbe vettem a cedhez egy kis helyesírás ellenörző szkript elkészítését. Majd a szótár után. Már az f betűnél tartok. Tényleg, a szótárat nem kéne felvenni valamelyik CD-re? kicsit hosszú lett, rakd be minél kisebb betűkkel, hogy elférjen két oldalon és ne ugassanak be, hogy a mag tiz százalékát elfoglalom a hülyeségeimmel.

Ezt most olvasddddd el!!!!!!!

Azon gondolkodom, hogy mingyá jön a 20. AV (mondom huszadik Amiga Világ) és nem sok hazai Amigás mag érte eztet meg.

1. Kéne pár oldalon visszaemlékezni.

2. Csinálni kéne egy oldalt, amin értekeznék az összes megjelent AV-ról. Igazán rövid lennék, nem lenne több szöveg, mint 200k

2a. Vagy elküldöd valahogy nekem az összes borítót darabonként max 100-200 Kban. De nem erre a címre, mert teli lesz. Majd megbeszéljük... Aztán én elkészítem vagy három-négy verzióban és elküldöm az SNuznak, LKA-nak, meg a Lujzának.

2b. Elküldöm a szöveget, és Te tördeled össze HTML-ben a képekkel.

Nem akarok tanácsokat adni, de a legjobb lenne, ha nyitnál valahol egy oldalt, elküldenéd a címét meg a passzt, aztán én a klubban leszipkázom. Ja, kéne a két könyv címlapja is. Ja, vmlyik CD-re is feltehetnéd...

*/

Vegyük úgy, hogy tényleg telis, de teli van a télen használatos cipellőm a mélyentisztelt programozó urakkal (legalábbis a többségükkel). Mert nem elég, hogy vagyon akkora arcozatuk, hogy borotválkozáshoz is homorú tükröt használnak, de még ráadául elárasztanak minket a szemetjükkel. Az a gondom, hogy a legtöbb programozó tud programozni. Nem is akárhogyan. Ismeri a programnyelveket, anyanyelvi szinten kódol, álmából ébresztve felsorolja - akár visszafelé is - a Pascal, C(minuszminusz) és Assembly nyelvek kulcsszavait, az összes library összes függvényénél tudja a paraméterek típusát, satöbbi. Akkor miért nem jók a programok? Miért csak minden tizedik jó?

Az alábbi pár sorban kivesézném, mire is gondolok ily nehéz topánkákkal:

Mi az a szoftver?

Magyarul talán programnak is hívhatnánk, Amigául meg alkalmazásnak. Ez majdnem olyan szép szó, mint a média, csak ennek nehezebb eltéveszteni a többesszámát. A szoftver (magyarul software) egy szerszám. Mi az, hogy több annál? Nekem ilyet Te ne mondj mégegyszer! Pl. Egy rajzprogramot használok. Az nem olyan, mintha egy felületre ecsettel különböző kriksz-kraszokat mázolnék? Vagy egy szövegszerkesztő nem ua. mint a papír és a penna (nem az, amire Te gondolsz...)? Az adatbázis kezelést régen máshogy hívták és máshogy csinálták. Manapság kissé lassabban műkszik. Tehát a szoftver egy szerszám és punktum. Vegyük a legegyszerűbb szerszámot, az éket! Jó, igazad van, az ék és a szoftver között van külömbség: az ék működik. Mindíg működik. Több ezer éve is működött és még több ezer év múlva is fog. Akkor legyen a hasonlítási alapunk a kalapács. Viszonylag egyszerű és van egy előnye, jobban hasonlít a szoftverhez. OK, azt mondod, egy szoftvert nehezebb elkészíteni és nehezebb jól működtetni, mint egy kalapácsot (és a szoftverrel nem lehet a partikon hogyishíjjákot zúzni). Ez marhaság. Bármelyikőtök készítsen egy jól működő kalapácsot! Végy egy vastömböt, reszeld/faragd ki belőle a formát, aztán egy darab fából csináld meg a nyelét. Passzítsd össze, ékeld és majd meglátjuk, mi lesz ezután a véleményed és milyen lesz az ujjad. Ha kell, a szerszámokat én biztosítom... Ránézésre tényleg azt hihetnénk, hogy a kalapács egy egyszerű tárgy. Egyszerűek a formái, egyszerű a működése. Egy frászt!. Ha a kalapács ütőfelölete ferde, ha a nyele nem illik a kezedbe, ha állandóan elrepül a feje, ha satöbbi. És akkor még nem is volt szó olyanról, hogy tudni kéne, hogy a kalapáccsal hova, hogyan, mikor, mennyit és mekkorát kell ütni! Maradjunk annyiban, hogy a kalapács egy roppant bonyolult dolog. Sőt, gyorsabban megírok pl. egy ARexx szkriptet, mint kölyökkoromban elkészítettem - vizsgamunkaként - egy kalapácsot.

Mégis, mi köze a kalapácsnak a szoftverekhez? Még akkor is, ha elfogadom, hogy mindegyik szerszám? Teszed fel a kérdéseket. Tulajdonképpen semmi. De! Nézzük meg a dolgokat minőségi szempontból. Mivel Te már kérdezhettél, én is feltenném két kérdést:

1. Mit is várok el egy szerszámtól/programtól?

2. Mit is kapok egy szerszámtól/programtól?

És most a gyors válasz mindkettőre: szinte semmit. De tényleg. Egy kicsit bővebben.

1. Egy szerszámtól csak azt szeretném, hogy használható legyen arra, amilyen feladat elvégzésére kivettem a satupadból, vagy leemeltem a polcról. Ez szerintem természetes, hiszen erre is készítették. Pl. egy kalapáccsal ütéseket lehessen mérni bizonyos tárgyak bizonyos pontjaira, egy fűrésszel vágni lehessen, egy pákával forrasztani, fúróval fúrni, fűnyíróval füvet nyírni, bézból készült ütővel a szomszédot nevelni, stb. Most tekintsünk el az olyan apróságoktól, hogy egy tolómérővel (am: subler), turmixgéppel, vagy vasalóval (am: iron the horse) is lehet kopácsolni, 'egyszer minden szerszámból kalapács lesz' felkiáltással. Ja, és egy szerszámnál az se rossz, ha mondjuk ergonómikus kiképzésű, tehát kényelmes a használata. Szoftvernál ezt úgy mondjuk, felhasználóbarát. Figyelem: Nem interaktív, multimédiás, vagy internetes! Amúgy a szoftvertől is azt várom el, mint a szerszámtól: használható legyen arra, amely feladat elvégzésére

1. manó: olyan kis vacak, aminek definícióját a fu‥táv reklámban hallhatod...

betöltöttem. Semmi plusz dolog. Ne kavirnyáljon nekem összevissza a vinyómon, vagy kotorásszon a memóriában, vagy ilyesmi, mert rácsapok a mancsára.

2. Egy szerszámtól azt kapom, hogy használhatom arra a munkára, amire elővettem. Egy szoftvernél ez már nem olyan biztos. Ugye, egy kalapács esetén elgondolom, mit akarok kalapálni - ha éppen ilyenre való nincs itthon, akkor - , bemegyek a boltba, kiválasztom a kellő ütőfajtát, kifizetem, hazaviszem és már használom is. Nézzük ugyanezt sw oldalról! Mondjuk konvertálni akarok egy guide-ot HTML-re. Elöveszem a warét, vagy letöltöm az Aminetről. Mind a tizenvalahányat. Aztán szépen az elsővel kezdem. Na ez nem jó. Akkor a második. Nem rossz, de mi ez az izé? És így tovább. Egyik sem korrekt. Mi van itt? Ez persze nem csak a konvertálásnál van így, de a héten pl. pont ez kellett. Volna.

Példa:

Vegyünk egy olyan programot - tegnap reggel vettem elő - amely mindenkinek megvan. Ez a Sort nevű AmigaDOS parancs. Eddig semmi porblémám nem volt vele, ha nem is korrektül (ékezet bugok), de szortolt rendesen. Na, mondom, itten van egy húszezer soros, 700K-s txt fájl, szortoljuk csak meg! Mármint mi ketten: a Sort és én. Közben iszom egy fél Sort. A sztekket persze felnyomtam, nehogy lefagyjon, tíz perc múlva szólt, hogy készen van. OK. Ez csak a próba volt, hogy milyen sebességgel megy nagy állományok esetén. Ugyanis van egy 5 Megás, 200 ezer soros szótáram (az LSD E-H szótárát alakítottam át egy ARexx szkripttel - mit akarsz, egy hétvége alatt készen volt), ezt kéne ábécérendbe szedni. Elindítom, számításaim szerint kb. két óra alatt végeznie kell. Semmi. 600 perc múlva lett kész. Betöltöm a szortolt filét a CEdbe, nézegetem, kicsit furcsa dolgok vannak benne: rögtön az elején eltólta, de a továbbiakban jó. Valamilyen ASCII 27-es karcsit fűzött néhány sor elé, aztán azokat előre rakta. Amik ugye jó helyre kerültek, de az eredeti szövegben ezek nincsenek! Mielőtt elmentem aludni, rászóltam, csinálja meg mégegyszer. Felkeléskor látom, kb. 100 perc alatt kész volt (igen, kiirattam az időket!) és elsö vizsgálatra jól is csinálta. Ez azért több mint furcsa. Többször ellenőriztem, hétből kétszer hibás eredményt adott, de legalább jó sokáig csinálta.

Visszatérve a programok vs. szerszám ütközethez.

Szóval, egy programtól elvárnám, hogy korrektül működjön, ne fagyjon szét állandóan és esetleg talán mindezt barátságosan csinálja! Nem a fagyást, hanem a működést. Mert egy szerszám általában ilyen. Hogy nézne ki, ha mondjuk egy fűnyíró itt-ott nyírná a füvet, máshol nem, sőt egyes helyeken felásná a kertet, és mindenütt más méretre nyírná a füvet azonos beállításoknál. Viszont a programoknak van egy előnye a szerszámokhoz képest. Ha elromlanak, egy reszet és újrafuttatás után újra (nem) jók. Hehe. milyen jó is lenne, ha elromlik a fűnyíró, csak visszaviszem a garázsba, rácsukom az ajtót - és nem eldobom jó messzire a kulcsot, hanem -, újra nyitom, előveszem a nyírót és már folytathatom is a melót egy működő géppel. Hehe. M$ lájszensz. Az is furcsa lenne, ha mondjuk egy kávéfőző úgy működne, hogy mindíg ugyanúgy előkészítve néha kávét főzne, néha teát, máskor meg baracklekvár, vagy pacalpörkölt csöpögne belőle. Mondjuk alkalmanként egy hűvös Guinness bírrel beérném... Csak ne kérdezősködne előtte, hogy: 'Biztosan kávét akar inni?'.

Szóval rengeteg gondom van a programokkal. Egyrészt ugye úgy rosszak, ahogy vannak. Másrészt meg rosszul csinálják azt amire valók. Szó se róla, vannak jó programok is. Az a három iratott CD-m is ilyenekkel van megtömve. Kettő meg doksikkal. Viszont, ha összeszámolnám a Delete-tel learchívált rosszabbnál-rosszabb programokat, teli lenne velük vagy 100 CD. A hogyishíjjákon az arány még rosszabb lenne.

Alapesetben kétféle program van: a játék és a felhasználói. A játékprogramok nagy többségétől egészséges hányingerem van, még akkor is, ha jól működnek. Kedvencem, amikor áthoznak mutogatni egy gámát, hogy az milyen jó, meg újszerű. A többségük után előveszem a C64-esem, keresgélek a floppik és kazetták között és az újszerűséget lehurrogva megmutatom, hogy ua. játék már a 80-as években is létezett. Persze nem kismillió színnel, meg digi beszédekkel. Viszont játszható még ma is. Hát nem azért, de eltelt több, mint húsz év és a játékok csak ennyit változtak? Mondhatod, hogy pl. 3D-volfenstejn klonok nem voltak akkoriban. Kérd meg vmelyik C64-es barátodat, vegye elő a Mercenary-t. Ja, megvan mind a három része Amigán is. Igaz nem lövöldözős, de legalább játszható, jó és még a 17 milla szín sem hiányzik. Szerintem - ha a jó kis kalandjátékokat nem számítom (csak a Fáraó kincsét) - összesen ha 10 jó játék van. Pl. a vonatos-tájkúnos, a frísziv, az Exodus, meg vmelyik flipper (de biztos, hogy nem az Öcsi)... A többi helyet üresen hagytam, hogy P. is ideírhasson kettőt-hármat.

Van egy haverom, kb. 250 CD-jén vannak programok. Persze, hogy mind lopott. Nem a CD-k, a programok. Illetve egy eredeti van, mert tavaly szülinapjára megajádékoztam eggyel. Ebből a sok CD-ből kb. 200 a játéké. A múltkor pakolgattam nála, összesen 5 CD-n volt jó játék. A többi gány.

A felhasználói programok esetén még rosszabb a helyzet. Vannak a gányok, a használhatatlanok, a működésképtelenek, a hibások, az állandóan gurulók, a csak néha (mentés előtt) fagyogatók, a rosszak és van pár jó is. Az arány kb. egy az ezerhez. Mármint egy jóhoz 1000 tartozik a többiből.

Vannak ugye az alap programok. Érdekes, hogy a legtöbb feladatra van jó, működőképes és használható program. Legalább egy. De vajon melyik a többtucat közül. Szóval tuti, hogy vannak jó programozók. Állítólag vannak köztük hogyishíjjákra dolgozók is, bár én ilyennel nem találkoztam. Az Amigás programozók mintha jobbak lennének. Persze egy jó gépre, amelyen egy jó oprendszer fut, könnyebb jó programokat írni. Rosszakat még könnyebb... Szerencsére - mint említettem volt - vannak jó programok is. Csak nehéz megtalálni. Mert ugye a manuálokat kell böngészni, proggykat tesztelni és rá kell jönni a sok ocsuban vajon melyik is az az egy szem búza. Gombostűt keresni kazalban könnyebb, mert itt van ugye a mágnes elnevezésű speciális szerkezet, amelyről senki nem tudja

hogyan és miért, de műkszik. Talán azért, mert nem programozó készítette.

Néha, ha hozzájutok egy kis eléréshez, le szoktam szipkázni az Aminet recentlistáján szereplő programokat, doksikat. Az a meglátásom, hogy maximum a 10 százalékuk megfelelő (igen, a doksiknak is). Végképp nem értem, hogyan mernek egyesek ilyen vackokkal színrelépni? Most elárulom, hogyan szoktam válogatni:

1. Ha van vmihez egy jó program - pl. rajzoláshoz PPaint, íráshoz CEd, állománykezeléshez az AmigaDOS, meg ilyesmik - akkor az arra a feladatra készült más programokkal már nem is foglalkozom. Maximum ha újabb változatot raknak Aminetes CD-re, akkor azt a CD-t megveszem. Ha az új verzió esetleg nem jobb, akkor még mindig elővehetem a régebbit. Ezeknek ellentmondanak az AVI-nézők, mert nem tudom miért, de minden hónapban a különböző magazinok CD mellékleteire olyan formátumokban rakják fel az animokat, amiket a tegnap letöltött lejátszóm nem ismer, ezért ezeket állandóan újítanom kell.

2. Ha új porblémához keresek programo(ka)t, akkor két dolgot tartok szem előtt: az egyik, hogy tudom azoknak a programozóknak a nevét, akiktől már van egy-két jó programom és szétnézek a piacon, hogy nincs-e nekik valami megoldásuk. A másik, hogy ha egy új, - számomra - ismeretlen készítő programját tudom csak használni, akkor körbekérdezősködök, vmint letesztelem a proggyt. Ha egy héten belül kettőnél többször fagy, vagy nem korrektül dolgozik, megy a szemetesbe.

3. Van pár program - pl. a brózerek - amik közül mindegyik vacak. Ezekkel nem tudok mit csinálni - azon kívül, hogy nem böngészek -, mint hogy egy stabil és pure külön rendszert indítok a futtatásuk előtt. A legszívesebben ezeket is a tresskannába tölteném, de hát havonta egyszer csak kellenek, hogy megnézhessem azt az öt oldalt, amire kíváncsi vagyok: a Lujzáét, a WMute-ét és az LKA-t meg a SNewst. Az ötödik hagy maradjon titok, csak annyit, hogy nem pornó, azt nektek hagyom.

4. Megnézem a program doksiját. Ha az első tíz írott sorban egy szó sem esik arról, hogy mit tud a proggi, de arról igen, hogy ez bizony nem free stuff és fizessek azonnal xx összeget, már nem is foglalkozom a stuffal. Ha viszont külön fejezet foglalkozik az esetleges porblémákkal és hogy mikkel akadhat össze, minimum kipróbálom a warét. Az ún. history rovatot szoktam leginkább böngészni - ha van(ik) -, mert abból lehet megtudni, hogy az idők során mennyit foglalkozott a készítő az esetleges hibák kijavításával és mennyire érdeklik a felhasználók megszólalásai. Az olyasmikkel nem foglalkozom, ha csak azt irogatja, hogy most már ezt is tudta, most meg már azt is. Ennek fele sem igaz. Rendszerint a 22.xxb verzió fogja mindazt tudni, amit az 1.0-nál leírt.

Elképzelem, hogy készülnek a programok:

Az embernek eszébe jut valami, vagy van vmilyen porblémája, ír egy programot. Itt gyorsan kettéágazik a dolog menete. Az egyik, hogy a program ugyan jó, de vagy nem működik, vagy nem azt csinálja, amit kell. A másik, hogy műkszik, de nem jó. A harmadik, hogy éppen azt csinálná, amire való, de nem működik. Végül: a program jó, működik és azt csinálja amire készült. Na ez olyan, mint egy boingball-színű (mintájú) holló. Ritka.

A legtöbbször pár dolog kiiktatásával egész jó proggikat lehetne alkotni. Mondjuk, ha megnézné a készítő, hogy működik-e másnál is a stuff. Aztán az sem ártana, ha elfogadná mások tanácsát. Ilyen mailok szoktak lenni:

ő: tesztelnéd a küldött warét? én: igen. ő: na, mi van? én: bele kéne még 'ezt', meg 'ezt' rakni. Az 'izét' ki kellene cserélni 'mizére'. A 'gadget' gomb, vagy a 'menu' menü minek, ugyanazt csinálja. Ezt a vmit is módosíthatnád, mert macerás a használata. ő: itt az új verzió. Szerintem az 'azt', meg 'ezt' teljesen fölösleges belerakni, az 'izé' az pont jó és a 'gadget' meg a 'menu' is kell. A vmit módosíthatnám ugyan, de minek, meg túl nagy munka, meg macerás a megváltoztatása... Különben is, te nem értesz hozzá, minek szólsz bele.

(Ez igaz, én nem tudok programozni. De tojást sem tudok tojni, egy rántottáról mégis meg tudom mondani, hogy joe, vagy sem...)

Aztán az sem ártana, ha olyan dolgokat is ellenőrizne pl. egy konverter piacra dobása előtt, hogy nem csak azt az egyetlen filét konvertálja, amire ráeresztette, hanem az adott típusú összest. Az Aminetes warék nagy részénél az a meglátásom, hogy a fószer csinált valamit. Nála működik és kész, feldobja a netre. Azzal nem foglalkozik, hogy esetleg más gépén mükszik-e. Kedvenceim a hibás és össze-vissza hibaüzenetekkel szórakoztató programok. Vajon miért kell egyes proggiknál dosztrészt elővennem - miután kiirja, hogy neki bizony xx verziójú yy library kell és nekem pont az a verzió van -, hogy megtudjam, hazudozik és nem is az kell neki, amit kiír?

Egy kicsit szélsőséges példa, de ilyen is van(ik): manuskám malmozik az újjaival, közben némely dolgok járnak a kis fejecskéjében. Mondjuk gondolatok. Bár az ilyesmi rendkívül ritka. Aztán bekattan: az xy program nem tudja az yz dolgot. Na most! Ilyenkor nem ám az a teendő, hogy végigkeresgéli, hogy vki nem-e oldotta-e meg-e. Á, az olyan snassz! Esetleg írna egy mailt az xy program készítőjének, hogy mi van ezzel az yz dologgal. Ez még snasszabb. Csak halkan merem megjegyezni, hogy ez esetben talán kapna egy válaszlevelet, hogy a két évvel ezelőtt kiadott 0.01béta verzió óta benne van a waréban, sőt még a zs is... Delikvensünk leül és bősz billentyűverés közben megalkotja saját programját, amely sokkal rosszabb, mint xy és az yz dolgot sem tudja, viszont sokkal lassabban nem tudja, mert ass, vagy C(++) helyett AmigaBasicban, vagy ARexxben írta. Ja, és állandóan gurul, míg a lefőzni kívánt proggy atomstabil. Tényleg nem értem, hogy ha van valamely porbléma megoldására egy jó program, minek kell csinálni ugyanarra egy rosszabbat. Meg még terjeszteni is. Pénzt kérni érte meg egyenesen undorító. Erről ennyit.

Régebben volt egy mondás: aki ért hozzá, az csinálja, aki kevésbé ért hozzá, az elmagyarázza, aki abszolút hülye hozzá, az tanítja. A világ azonban változik. Úgy látszik csökkentek a tanári állások és onnan átmentek a népek a csinálókhoz. Úgy látszik, egyedül maradtam azok között, akik nem értenek hozzá, de legalább magyaráz(kod)nak. Erről jut eszembe a BB2 sorozat. Nem vagyok hajlandó

vele foglalkozni, mert a tesztelése - és a sorozat - fél éve alatt vagy félezerszer elgurult. Az összes többi nem gurult ennyit. A tizenvalahány év alatt nem volt ennyi guru a gépemen...

Még mi Amigások szerencsések is vagyunk, mert legalább a gépünk és az oprendszerünk jó, a nekünk készült programok egy (kis) része használható. De szegény hogyishíjjákokkal szenvedő társainkat igazán csak sajnálni tudom. Ilyenkor szeretek a kissebbséghez tartozni! Szerencsétlen emberek. Nem elég, hogy az oprendszert utánzó grafikus felületük is gagyi, de ha nem milliomosok, akkor még a Biznyák Suxxware Abetmence is a nyakukra ereszti a kopókat. Nem elég, hogy tízezreket elkérnek a suxxver dílerek a vackaikért, de semmilyen szolgáltatást nem adnak. Pl. a legtöbb hogyishíjjákon a drága office programok futnak, holott ugyanezeknek az ingyenes változata jobb is. Nem elég, hogy a tegnap megjelent stuff a holnap hardverén fog normálisan futni, de még azon sem, mert akkorra már megjelent az új szoft a jövő heti gépre. Pl. az én gépem a tizedét tudja, mint a mai átlag hogyishíjják 50MHz, 2.1G, 8x CD, 32M vs. 500MHz, 20G, 80x CD, 320M. És mégis jobban érzem magam a kedvencemmel (még a Marcsival is, mert a nő szintén Amigás lett), mint bármelyik hogyishíjjákos a magáéval. Persze, hogy jobb lenne egy 500 megás G4-es, 40G vinyóval, meg 512M rammal. De én azt is tudom, hogy az én gépem 10 év múlva is Amiga lesz, míg a hogyishíjjákok csak az emlékezetünk legtávolabbi sarkában eldugva lidércnyomásként fognak szerepelni. És én 10 év múlva is Amigás leszek, ami azért nem megvetendő. Mert hogyishíjjákos bárki lehet, de Amigás... Ahhoz szív kell, lélek, meg ilyesmi hogyishíjjáktalanságok.

Térjünk vissza a szerszámokhoz.

Megveszek egy fúrógépet. Ha nem működik, vagy üt a tokmánya, előveszem a garanciát biztosító okmányokat, visszaviszem, megjavíttatom, stb. Pl. veszel egy autót - mondjuk egy népvágent -, aminek a kábelezése hibás szerelésű, ezért a légzsákja ütközéskor nem nyílik, amiért is örök életedre a tolószék lesz az egyetlen általad használható járműtípus. Az a legkevesebb, hogy életed végéig járadékot kapsz a gyártó cégtől. De még az összes azonos időben készült és sorszámú kocsit visszahívják és leellenőrzik, kijavítják, stb (ingyen). Na ez az, ami pl. egy sztech cuccokat gyártó cégnél nem működik. Ha a vinyód a garanciaidőn belül megpusztul, kicserélik, de a rajta tárolt adatok pusztulásáért csak a vállukat vonogatják. Még olyan vinyóknál is, amik esetleg gyártási, vagy szériahibásak. Arról ne is beszéljünk, ha az új autódat hazaviszed, rácsukod a garázsajtót, az meg szépen suttomban szétveri a mellette álló régebbi kocsidat.

Egy programnál mi az ábra? Van egy proggy, ami hibás. Megvetted harmincezerért. Nem jó. Nem kicserélik, hanem majd megveheted - vmivel olcsóbban (huszonkilencért) - a következő verziót, kb. egy év múlva. Aztán az is jellemző, hogy a hibákat nem szokták elismerni, illetve letagadják. Hogy is lehetne hiba pl. egy fuckro$aft programcsodában, ami mindössze 100 ezerért a tiéd lehet? Ha van is, azzal a felhasználók többsége egyszerűen nem is találkozhat. Na ná. Általában minden ember a megvásárolt programjait a vitrinben tárolja használat helyett. Aztán amikor már többtízezer vevő lázadozik, nagy kegyesen felteszik a netre a hibajavítást. Persze az időközben felmerült hibák javítását nem tartalmazza. A szabad forrású programoknál ez máshogy működik. Néha nagyon meg tudok lepődni azon, hogy az emberek többsége mennyi marhaságra tud pénzt költeni, amihez ingyen, vagy a töredékéért is hozzájutna. Nevetséges.

Ha egészében vizsgáljuk a dolgokat, akkor a számítógép, az oprendszer és a programok együttesét a fúrógéppel való munkálkodáshoz hasonlíthatjuk a legjobban. A fúrógépnek (hardver) van ugye tokmánya (oprendszer), amit bármikor másikra cserélhetünk és vannak különböző eszközök (programok), amiknek a segítségével a tényleges munkát elvégezzük. Csak hát ugye van furdancs, amerikáner, fúrógép és ütvefúró is. Azt használhatjuk, amelyik pillanatnyilag rendelkezésünkre áll, vagy amelyikre szükségünk van. De a sztechben ez nem így van. Az emberek többsége - az előző sorrendből vett példával - az amerkánert használja, a legnyomorúságosabb tokmánnyal, ami még néha le is esik. Vagy az ellenkező irányba forog. Nem azért, de ebbe a tokmányba befoghatsz akármilyen speckó warét. Na most, szerintetek milyen pontossággal lehet egy ilyennel dolgozni, és mennyire kényelmesen? Aztán vagyunk mi Amigások, akiknek fúrógépünk van, cserélhető tokmánnyal, amelybe a forgácsoló eszközök nagy többsége befogható. A pontosság ugyan kifogásolható, dehát otthoni munkára a legritkább esetben kell mikrométerekkel foglalkozni. A profi fúrógépesek egy másik (ár)kategória (mert azért egy noname fúrógép és pl. egy Hilti között is van némi különbség. Meg aközött a B&D fúró, amit a zöldségestől veszel és a kábé húszszoros árú profi B között.), hogy az álványosokról, esetleg esztergákról, marókról ne is essen szó...

Tegnap hallottam egy jó viccet: Egy nő, egy hajógépész és egy programozó stagnál egy-egy szobában, amikor kialszik a villany. Melyik mit csinál ilyenkor? A nő némi sikoltozás után átmegy a hajógépészhez - aki már világosságot varázsolt magánál - és megkéri, hogy csináljon ilyesmit nála is. Majd együtt átmennek a programozóhoz, aki nyugodtan ül a sötétben. - Te miért ülsz itt a sötétben? - Nálam a sötétség default állapot...

N2

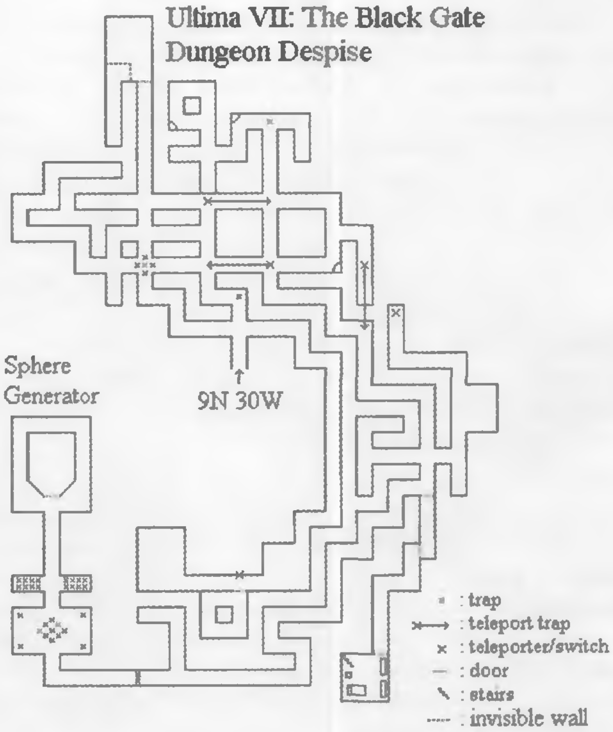
ui.: most látom, hogy már a negyedik oldalon járok, ezért csak röviden:

Felemás érzelmekkel fordulok a programok magyarítása felé. Egyrészt ugye illene minimum annyit tudnia inglisül minden magyar Amigásnak, hogy mit jelent a load, vagy a cancel. Vagy mégse(m)? Másrészt meg itt van ez az utolérhetetlen és egyedülálló lokalizációs rendszer, amelyhez foghatóról más gépeken a programok magyarítói csak álmodozhatnak. Szóval a két-három fő magyarítóval semmi gondom, nagyon jól csinálják. De! Vannak páran, akik nekiesnek egy-egy program lefordításának és hibát hibára halmozva dobják a nép elé a warét. Azért oda kéne figyelni egy kicsit. Mondjuk olyasmikre, mint fordítási hibák, nyelvhelyesség, névelők, írásjelek, igeidők helyes használata, meg ilyesmik. Az sem ártana, ha a terjesztés előtt elküldenék valami hozzáértőnek...

TARTALOM

A borítókról...

Már elhagytam a 20k-t Sir Petike The Brave naplójából. Hősünk az Exult nevű varázslat segítségével hetek óta Britannia világában kóborol. Mivel tudósaink nemrég kifejlesztettek egy AV küldő varázslatot, amellyel teleportálni tudjuk eme roppant értékes iromány SPTB-nek, testületileg úgy döntöttünk, hogy a borító kettesre (nomeg hármasra) eme irtózatos méretű világ térképe kerül. Ja és még egy, ide alám. A Dungeon of despise-é, szintén az Ultima 7-ből. Mert még az is lehet, hogy a bevezetőben olvasott rengeteg okosság után egy térkép mégiscsak jobban jön a T. publikumnak, mint MTFÚ újabb bölcsességei...



IMPRESSZUM

Az AmigaVilág kiadója a HomeTec Kft

Postacímünk: 9401 Erzsébet u. 6. Home Tec Kft.

HTTP://www.amigavilag.hu **(Tényleg, valaki frissíthetné...)**

E-mail: amigavilag@syneco.hu, info@amigavilag.hu

Telefon:06-99-332-091; 06-209-446-727

Fax: 06-99-332-091

Tördelés: PageStream 4 & Amiga4000

Az AmigaVilág megjelenik szinte havonta. A következő szám 2002 elején várható. A magazin készítése során egyetlen microsoft terméket sem használtunk. Az AmigaVilág minden hazai Amigás boltban megvásárolható, illetve előfizethető a szerkesztőségnél (lásd a tájékoztatót).

Nyilvántartási szám: 3.4.1/507/2/1999

Az előfizetésről

Az előfizetés borzasztóan egyszerű: ahány számot rendelni szeretnél, küldj annyiszor 350,- Forintot címünkre (itt látod balra a postacímet).

Amennyiben CD mellékeletet is kérsz, annyiszor 1000,-Ft-tal toldd meg az összeget. A feladószelvény megjegyzés rovatába írd be neved, címed, és azt, hogy melyik számtól kezdve postázzuk neked a magazinokat.

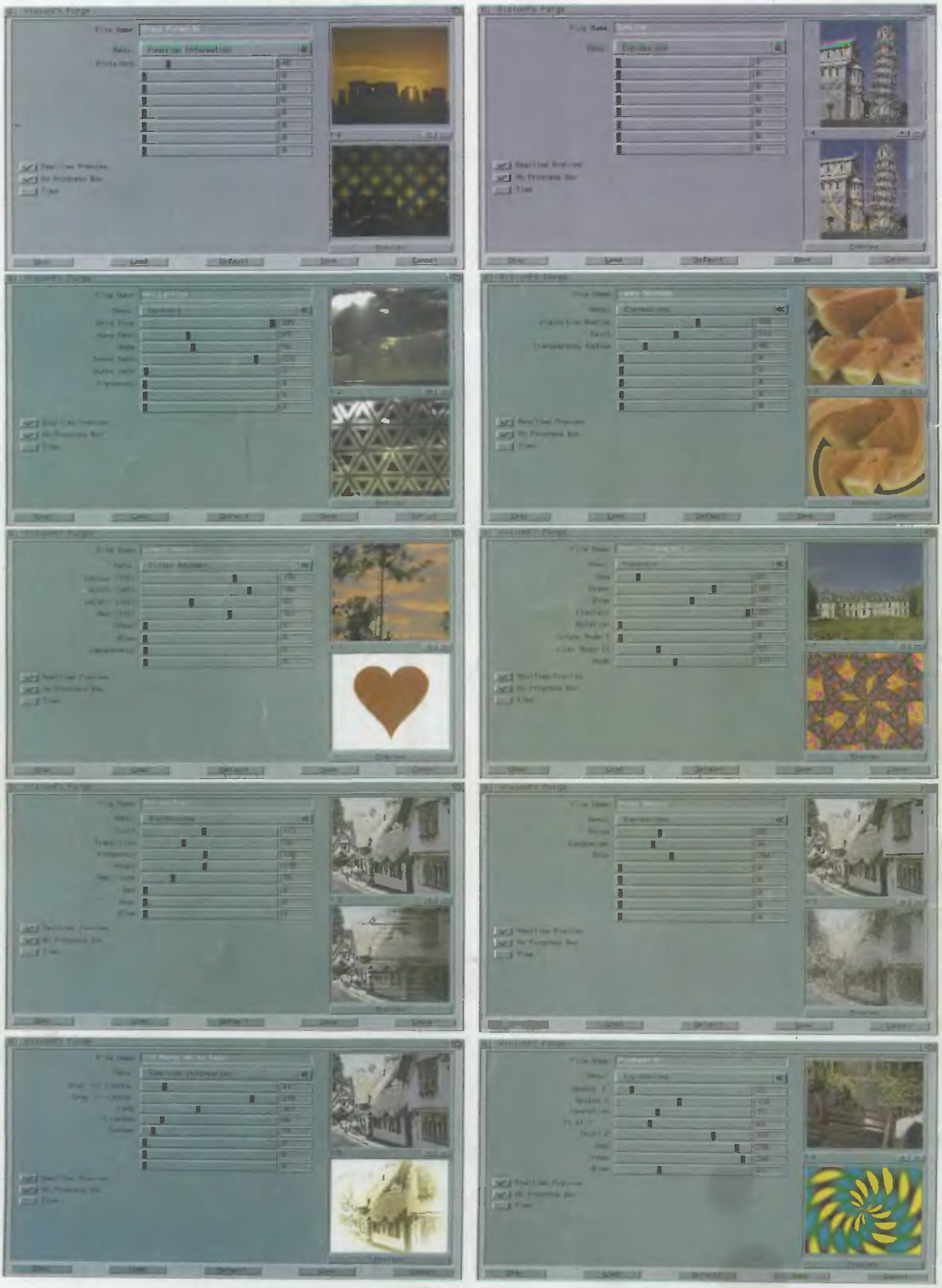
Ha nem kívánsz előfizetni, a legújabb (és a régi) számokat a következő helyeken vásárolhatod meg:

ASYS Kft boltja Budapest, Csengery u. 86. (06-1-302-4672)

Gadget Computer Szentes, Ady E. u. 1. (06-63-313-367)

Pannon GSM bemutatóterem Sopron, Erzsébet u. 6. (06-99-332-091)





FXForge modulok ImageFX-hez (II.)